

**Os Museus de Arqueologia e os Jovens:
A oferta educativa para o público adolescente.**

Beatriz Correia Vicente Barata

Dissertação de Mestrado em Arqueologia

Setembro, 2017

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Arqueologia, realizada sob orientação científica da Professora Doutora Leonor Medeiros.

Ao meu avô e à minha mãe

AGRADECIMENTOS

Obrigada à Professora Doutora Leonor Medeiros, pela constante disponibilidade e ajuda prestada nos diversos aspetos do desenvolvimento desta investigação e aos coordenadores dos serviços educativos.

À minha mãe, por todos os sacrifícios pessoais para que eu pudesse realizar as minhas ambições académicas. Ao meu tio Rui Jorge e irmã Ana Rita por toda a ajuda essencial que me deram.

À minha prima Márcia por todas as gargalhadas e apoio constante, às minhas amigas Rute e Sofia pela força e presença ao longo deste percurso, e ao Nuno por todo o amor e carinho.

Obrigada a todos.

**OS MUSEUS DE ARQUEOLOGIA E OS JOVENS:
A OFERTA EDUCATIVA PARA O PÚBLICO ADOLESCENTE**

**ARCHAEOLOGICAL MUSEUMS AND THE YOUNG PUBLIC:
THE EDUCATIONAL OFFER FOR THE TEEN AUDIENCE**

BEATRIZ CORREIA VICENTE BARATA

RESUMO

Face ao crescimento turístico e ao desenvolvimento de grandes projetos de arquitetura museológica, a necessidade de captar novas audiências nos museus tem se vindo a tornar cada vez mais substancial e pertinente. É dentro do âmbito de captação de novos públicos em museus arqueológicos que se foca esta dissertação, mais precisamente no público adolescente que se tem provado um desafio.

Esta tese identificou que a grande maioria dos jovens apenas frequenta estes museus aquando de visitas escolares, sendo bastante pontuais os exemplos de serviços educativos que organizam e planeiam atividades direcionadas ao público entre os 13 e 17 anos.

O tema do adolescente em museus, um público com necessidades específicas e numa fase de transição que não encaixa no âmbito da definição de criança nem de adulto, é muito pouco desenvolvido na investigação. No entanto, este é um período de transição fundamental para a educação e formação do futuro adulto. Através da comunicação educativa e aproveitando o fascínio e curiosidade que a Arqueologia exerce, os museus de arqueologia podem ser pontos fulcrais no âmbito da educação patrimonial e da formação deste público.

Face ao reduzido número de atividades organizadas pelos serviços educativos dos museus de arqueologia direcionadas a este segmento de público, foi objetivo da presente dissertação realizar um estudo das ofertas educativas desenvolvidas em museus considerados exemplares a nível nacional e internacional, e a análise das suas atividades direcionadas aos adolescentes. A compreensão da dimensão educativa dos museus a par com a análise do público adolescente, foi essencial para o desenvolvimento e apresentação de um conjunto de propostas que visam contribuir para a captação do público adolescente nas atividades dos museus de arqueologia.

PALAVRAS-CHAVE: Arqueologia, Adolescentes, Museus, Comunicação, Educação, Atividades.

ABSTRACT

With the growth of tourism and the creation of new major museological architecture projects, the need to attract new audiences to existing museums becomes ever more relevant. The following dissertation focuses on the necessity of capturing the attention of this newer audience, namely the teenaged segment, in archaeological museums.

The present thesis found that most teenaged museum visitors had gone only during scheduled school activities, whilst the individual and group visits, both with friends or family, were far less occurring. This lack of interest by the younger audience is also compounded by the smaller number of activities aimed at visitors aged between 13 and 17 years.

A proper approach to capturing the teen aged audience requires knowledge about the needs and interests of this segment of the population, while also keeping in mind their educational needs whilst preparing them for adulthood. Through the study of educational communication and by taking advantage of Archaeology's pre-existing fascination, Archaeological Museums can become crucial agents in teaching this audience about its heritage and history.

Keeping in mind the overall lack of activities focused on teenagers provided by current Archaeological Museums, the following dissertation proposes the study of didactic programs developed in exemplary educational models not only in Portugal but in Europe and corresponding analysis of these planned activities. Developing a proper set of activities focused on capturing the interest and participation of the teenagers requires understanding the importance of the educational dimension of museums and knowledge of the characteristics of a teenaged public.

KEYWORDS: Archaeology, Teens, Museums, Communication, Education, Activities.

ÍNDICE

1. Introdução.....	9
1.1. Metodologia	11
1.2. Estado da Arte.....	12
2. Comunicação Educativa em Arqueologia	15
2.1. Arqueologia Pública	19
2.2. A comunicação educativa em Museus de Arqueologia	21
2.2.2. Os Serviços Educativos	29
2.3. Casos Internacionais	34
2.3.1. Museus e Parques Arqueológicos	34
2.3.2. Conclusões	42
2.4. Casos Nacionais	45
3. O Público Adolescente: um desafio à comunicação	57
3.1. Alcançar o público jovem	61
3.2. O público adolescente e a Arqueologia	69
3.2.1. Análise SWOT: Arqueologia, os Museus e os Jovens	73
4. Apreciação das atividades dirigidas aos jovens nos Museus de Arqueologia Nacionais	76
4.1. Análise e Discussão	77
4.2. As atividades dedicadas ao público adolescente.....	86
5. Propostas para a captação do público adolescente	95
CONCLUSÃO.....	100
BIBLIOGRAFIA	100
ÍNDICE DE TABELAS E GRÁFICOS	108
ANEXO 1	109
ANEXO 2	110
ANEXO 3	113

LISTA DE ABREVIATURAS

MAC	Museu Arqueológico do Carmo.
MNA	Museu Nacional de Arqueologia.
PO.RO.S	Museu Portugal Romano em Sicó.
S.E.	Serviço Educativo.

1. Introdução

A presente dissertação tem como principais objetivos desenvolver uma proposta teórico-prática para a comunicação do património arqueológico em museus de arqueologia e analisar casos nacionais e internacionais de modo a identificar as melhores práticas no campo da comunicação arqueológica, bem como as falhas existentes nos museus de arqueologia do país. A análise será orientada, especificamente, para as estratégias e modelos de comunicação educativa dirigidas ao público jovem entre os 13 e os 17 anos do 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, tendo como principal foco as atividades a si dirigidas. Mais do que uma análise e reflexão sobre as vulnerabilidades dos serviços educativos em relação ao desenvolvimento de projetos dedicados a este público, pretende-se criar um conjunto de propostas e sugestões que visem uma melhoria na sensibilização do público jovem em relação ao património arqueológico. Uma área ainda pouco desenvolvida especialmente quando contrastada com os estudos desenvolvidos no âmbito do público infantil, as crianças.

A escolha deste tópico deve-se essencialmente ao facto de, após uma longa pesquisa, verificarmos que o tema é pouco desenvolvido especialmente quando direcionado a um público específico, como é o caso do público adolescente. Um outro motivo que levou à sua escolha foi o facto de se verificar que poucos são os serviços educativos que organizam e planeiam atividades direcionadas ao público entre os 13 e os 17 anos. Atualmente verifica-se uma escassez de atividades dedicadas a este público nos serviços educativos dos museus arqueológicos, a maioria dos seus projetos são dirigidos às crianças através de jogos didáticos básicos ou aos adultos através de palestras ou workshops acompanhados de visitas guiadas.

Apesar de algumas exceções muitos dos serviços de hoje são pouco dinâmicos permanecendo ainda presos ao ensino oficial e não aos diversos públicos, sendo que muitas das atividades realizadas não passam de simples ateliês de artes plásticas e visitas guiadas.

Face a estes fatores considerámos essencial o desenvolvimento de propostas para a criação de novas estratégias dedicadas ao público adolescente, apresentadas na fase final desta dissertação, e direcionadas essencialmente aos serviços educativos dos museus de arqueologia em Portugal. Estas sugestões terão como objetivo apresentar possíveis estratégias a adotar para uma maior sensibilização e educação do público adolescente no âmbito da arqueologia. É necessário definir uma estratégia para sensibilizar o público entre os 13 e os 17 anos para a proteção e valorização do património arqueológico, bem como perceber como os serviços educativos podem contribuir de forma significativa para esta mesma sensibilização.

Inicialmente será desenvolvido um primeiro capítulo introdutório dedicado aos estudos realizados no âmbito da educação patrimonial e, por extensão, no âmbito do património arqueológico uma vez que o mesmo é definido pelo 2º Artigo da Lei 107/2001 de 8 de Setembro como património cultural.

No mesmo capítulo será ainda desenvolvida a questão da comunicação educativa nos diferentes tipos de espaços museológicos dedicados à arqueologia, onde destacamos os museus de arqueologia que abordam exclusivamente a temática arqueológica, os museus com coleções de arqueologia mais ou menos significativas, os arqueossítios musealizados e também os centros interpretativos.

Mais do que uma contextualização dos estudos do âmbito da educação e comunicação pretendemos dar a conhecer a função educativa dos museus de arqueologia, assim como a sua importância estratégica na comunicação e divulgação do património arqueológico. No seguimento da importância educacional do museu será também desenvolvido o papel dos serviços educativos, um importante elemento orgânico das instituições museológicas diretamente responsável pela sensibilização, comunicação e educação do público.

Apesar de ser nosso objetivo fomentar esta investigação no âmbito nacional, considerámos importante fornecer alguns exemplos internacionais com o objetivo de dar a conhecer alguns modelos que considerámos eficientes em termos organizacionais e educacionais. Dentro deste mesmo âmbito serão também apresentados alguns museus de arqueologia nacionais que considerámos exemplares e inovadores no que respeita à comunicação educativa no nosso país.

Na análise de ambos exemplos internacionais e nacionais temos como objetivo não só dar a conhecer os modelos e programas educativos, mas também a presença de projetos e atividades dirigidas ao público em estudo nesta dissertação. No entanto será dada especial relevância ao estudo dos museus de arqueologia em Portugal, de modo a identificar os seus modelos de comunicação educativa e as atividades pedagógicas dedicados ao público em estudo. Mais do que exemplos de boas práticas educativas a nível nacional os museus selecionados foram também objetos de estudo para esta dissertação. Os estudos de caso foram desenvolvidos através do método de entrevista, de modo a analisar, de uma forma mais direta, a oferta educativa dos museus e ainda a sua relação com o público em estudo.

O segundo capítulo é dedicado à relação do público adolescente com os museus e com a própria arqueologia, onde com base em estudos realizados a nível internacional e nacional procuramos identificar as razões do público adolescente ser um desafio à comunicação educativa nos museus de arqueologia.

A terminar é apresentada uma análise e discussão dos estudos de caso e um conjunto de propostas que têm como objetivo captar o público jovem para os museus de arqueologia. Propostas estas baseadas não só nos estudos bibliográficos do tema, mas também na sua correlação com os dados obtidos nos casos de estudo.

1.1. Metodologia

Relativamente à metodologia de trabalho há que evidenciar três fases distintas. A primeira fase centrou-se na pesquisa e leitura bibliográfica de diferentes temáticas, não só no âmbito da educação e comunicação do património, mas também nos estudos desenvolvidos na área da sociomuseologia, estudo de públicos, boas práticas de comunicação educativa e os serviços educativos.

A segunda fase de trabalho centrou-se na identificação e análises de estudos de caso de museus de arqueologia nacionais. A seleção foi realizada a partir de diversos fatores que considerámos como “boas práticas” no desenvolvimento de atividades de comunicação do património arqueológico. Destes fatores considerámos não só o próprio serviço e programa educativo dos museus como também a conceção do próprio espaço museológico para uma sensibilização e comunicação eficiente junto do público jovem.

Assim foram selecionados o Museu Nacional de Arqueologia, o Museu Arqueológico do Carmo, Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa, o Museu do Côa e o Centro Interpretativo - Museu Portugal Romano em Sicó (PO.RO.S). Posteriormente desenvolveu-se a entrevista em formato Google Forms que foi enviada aos responsáveis dos serviços educativos.

A terceira e última fase de trabalho centrou-se essencialmente no desenvolvimento das propostas de boas práticas na comunicação de património arqueológico ao público em estudo.

1.2. Estado da Arte

No decorrer do desenvolvimento da dissertação, uma das principais dificuldades foi o escasso material bibliográfico relativo ao tema de sensibilização do público jovem em relação ao património arqueológico. Esta escassez de publicações e estudos referidos a este tipo de público tão específico denota uma falta de interesse por parte da comunidade científica. A bibliografia não é de todo inexistente, porém, uma vez que são escassas as publicações dedicadas aos museus de arqueologia para o desenvolvimento da dissertação, a pesquisa alargou-se para o estudo de públicos em museus de arte e ciência, aos serviços educativos, à comunicação de ciência, aprendizagem formal e não formal nos museus e às boas práticas de comunicação de património arqueológico.

Os primeiros estudos no âmbito da educação e comunicação de património surgiram com Freeman Tilden (1957) com a publicação de um manual de princípios e práticas de apoio ao visitante em museus, parques e locais históricos. No entanto foi apenas nos anos 70 que surgiram os primeiros estudos dedicados à comunicação arqueológica ao público, com a obra de C. McGimsey (1972), e posteriormente estudos dedicados à comunicação educativa da arqueologia através da realização de atividades pedagógicas direcionadas aos jovens, Stephen Cracknell e Mike Corbishley (1986).

É nos finais de 1990 e inícios de 2000 que os estudos dedicados à educação patrimonial, comunicação educacional, museologia arqueológica e arqueologia pública aumentam exponencialmente. Neste âmbito destacam-se as obras de David Gaimster (1994), Hedley Swain (2007) e Francisca Hernández- Hernández (2010) dedicadas à museologia arqueológica, e Cornelius Holtorf (2004, 2014) com estudos dedicados à comunicação da arqueologia na sociedade de hoje. Com publicações de diversos

investigadores destaca-se a revista *Public Archaeology* uma publicação trimestral de carácter internacional, peer-reviewed, dedicada às relações entre o património arqueológico e o público, política mundial, ética e governo, questões sociais, educação e gestão.

Em Portugal estes estudos surgiram um pouco mais tarde quando comparados com os países anglo-saxónicos uma vez que o interesse por esta área surgiu com a criação dos Serviços Educativos e sua evolução.

A nível nacional são de destacar os estudos desenvolvidos no âmbito dos diferentes públicos que visitam os museus e o papel dos serviços educativos na divulgação do património cultural. Aqui destaca-se a investigação realizada por Sandra Barbosa (2006) dedicada aos serviços educativos, Joana Santos (2014) dedicada aos públicos dos museus, Adriana Almeida (2003, 2005) focada nos modelos de comunicação e contexto do visitante na experiência museal, e Genoveva Oliveira (2013) focada no papel do museu como instrumento de reflexão social. Relativamente a revistas científicas dedicadas à comunicação de património destaca-se a “MIDAS” e “Cadernos de Sociomuseologia” constituídas por diversos artigos dedicados a estudos sobre museus, educação patrimonial, reflexão social, públicos, estratégias e programas educativos.

As publicações e obras nacionais dedicadas à comunicação educativa do património arqueológico são um pouco mais escassas, contudo destaca-se o estudo de Ana Isabel Apolinário (2004), dedicado aos serviços educativos dos museus de arqueologia, e a investigação de Mário Antas (2013) dedicada às boas práticas de comunicação educativa em museus de arqueologia. Devido às poucas publicações e obras nacionais dedicadas à comunicação patrimonial em museus de arqueologia em Portugal, estes estudos foram uma importante base para o desenvolvimento da presente dissertação. Ainda no âmbito dos museus de arqueologia nacionais destaca-se a publicação de Graça Filipe (1999) focada na educação educativa e cultural dos museus com coleções de arqueologia, Cristina Bruno (1999, 2013) dedicada à musealização da arqueologia, e o Guia de Educação Patrimonial desenvolvido por Maria Horta (1999).

Relativamente a publicações dedicadas à participação dos jovens em contextos museológicos, estas são ainda mais escassas especialmente quando relacionadas especificamente com os museus arqueológicos. Contudo para o desenvolvimento deste tema destaca-se a obra de Nina Simon (2010) dedicada ao museu participativo, o estudo

de Emma Shrapnel (2012) sobre a participação dos jovens nos museus, e o estudo de Fernando López Ambite (2000) focado no papel da arqueologia no ensino dos jovens do ensino secundário. A nível nacional destacamos os estudos de Cristina Cardoso (2013) e Inês Ribeirinho (2015) dedicados à participação dos jovens em dois museus nacionais distintos.

A acompanhar os estudos desenvolvidos, tanto a nível nacional como internacional, tem-se verificado uma evolução estratégica dos museus e seus serviços educativos, especialmente na adaptação aos novos tipos de públicos. A acompanhar esta evolução surgiram e continuam a surgir novas metodologias que visam uma maior aproximação entre o museu e o público.

Nos museus de arqueologia essa evolução também está bastante patente, porém identifica-se que um grupo chave do público está desprovido de projetos e atividades dirigidas às suas necessidades específicas de aprendizagem, os adolescentes.

2. Comunicação Educativa em Arqueologia

A arqueologia detém nos dias de hoje um grande interesse por parte do público, tanto de “miúdos” como de “graúdos”. A popularidade da disciplina não se deve tanto aos materiais arqueológicos, pesem embora as descobertas que os envolve, mas ao que tem vindo a ser “fantasiado” desde as grandes descobertas dos finais do século XIX e século XX, nomeadamente as descobertas protagonizadas por Schliemann, Carter e Woolley. Para o grande público a arqueologia é vista como a busca e descoberta de tesouros sob condições adversas e em locais exóticos, sendo a arqueologia sinónimo de aventura e mistério em que o arqueólogo é o protagonista, um “detetive” que investiga o passado juntando várias peças do puzzle (HOLTORF, 2004).

Esta imagem do arqueólogo e da própria arqueologia deve-se essencialmente à imagem que é transmitida pela televisão, filmes, literatura, folclore, arte, publicidade, parques temáticos, videojogos e outro tipo de atividades ligadas à cultura atual (HOLTORF, 2004), maioritariamente comunicada e processada por pessoas sem formação em arqueologia. A televisão e as produções cinematográficas têm grande destaque relativamente à produção desta imagem, uma vez que se tornaram desde cedo num importante veículo para apresentar o passado ao grande público e consecutivamente atingir grandes índices de audiência (BAHN, 1997), variando das representações mais fantasiosas, como os filmes Indiana Jones dos anos 80, às mais científicas, como por exemplo a série televisiva britânica *Time Team* realizada de 1994 até 2014.

Uma outra característica é a importância que a arqueologia assume a nível turístico. Uma das principais atrações turísticas dos países é sem dúvida o seu património histórico e arqueológico (HOLTORF, 2014), sendo esse passado muitas vezes selecionado e embelezado de modo a passar uma imagem mais atrativa e vendável. A imagem apresentada ao grande público através dos *media* e outras entidades ligadas ao desenvolvimento de atividades culturais tendem a ser, na sua grande maioria, bastante fantasiosas e inclusivamente pouco éticas no que toca à representação da arqueologia e do arqueólogo. É efetivamente face a esta imagem incorreta e dominante junto do grande público que há a necessidade crescente de uma maior valorização e proteção do património arqueológico, onde a educação patrimonial se torna essencial.

Antes de falarmos sobre a comunicação educacional dentro do âmbito da própria arqueologia é necessário partir de um ponto mais geral, a educação patrimonial, alusiva não só à valorização do património arqueológico, mas também a todo o património cultural e natural.

A educação patrimonial é uma fonte primária de conhecimento e aprendizagem utilizada e explorada na educação de crianças e adultos, cujo princípio básico é alertar para a valorização e proteção do património cultural (HORTA, 1999). O termo é utilizado no sentido de promover um tipo de educação, formal ou não-formal, com base no património cultural e natural. É um processo de difusão cultural e educacional que pretende não só dar a conhecer o património, mas também transmitir conhecimentos do mesmo à sociedade (ANTAS, 2013).

O conhecimento da cultura por parte das comunidades é essencial para o próprio processo de valorização do património e, consecutivamente, para o fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania (HORTA, 1999; CARDOSO, 2013; LOPÉZ AMBITE, 2010). Uma educação e comunicação patrimonial eficaz junto da sociedade é essencial no processo de preservação do património cultural, processo este em que a interpretação, apresentação e divulgação é uma ação que tem como principal objetivo a conservação e gestão desse mesmo património (ICOMOS, 2007).

A educação patrimonial não pretende dirigir-se apenas a crianças e jovens, mas sim a toda uma comunidade, sendo que o seu objetivo primordial é criar uma ligação próxima entre o património e a própria sociedade. Contudo a sua incidência tem especial impacto nas faixas mais jovens, não só porque faz parte do currículo formal das instituições de ensino alertar os alunos para as questões patrimoniais mas também porque boa parte das atividades realizadas no âmbito da educação patrimonial, sejam elas em museus, escolas ou outras instituições, incidem essencialmente nas crianças do Ensino Primário e Ensino Básico sendo escassas as atividades direcionadas aos jovens do 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário.

Relativamente à comunicação educativa no âmbito da arqueologia, esta tem vindo a desenvolver-se progressivamente nas últimas décadas. A relação entre a arqueologia e a educação surgiu nas primeiras décadas do século XX com especial impacto nos países anglo-saxónicos, como Estados Unidos e Reino Unido (MATSUDA, 2016), contudo foi

após a 2ª Guerra Mundial que a questão da valorização e educação patrimonial se tornou mais intensiva e permanente (ANTAS, 2013), como reação à perda e destruição.

O património arqueológico encontra-se envolto numa imagética que, por si só, oferece oportunidades de provocar sentimentos de curiosidade e interesse junto do público (HORTA, 1999), porém necessita de uma descodificação para ser corretamente apreendido e apreciado. Aqui o arqueólogo deve ter papel ativo e fundamental na comunicação educativa do património arqueológico (CRACKNELL, CORBISLEY, 1986; JAMESON, BAUSHER, 2007) uma vez que faz parte das suas funções descodificar o contexto e comunicá-lo de forma acessível.

Mas como se comunica efetivamente arqueologia ao público? A partir dos modelos apresentados por Merriman e Holtorf é possível compor um conjunto de quatro categorias de modelos de aproximação, categorias estas propostas a partir de modelos de comunicação de arqueologia ao público (MATSUDA, 2016):

- I. O Modelo Educacional (*Educational Model*), que tem como objetivo promover a aprendizagem básica do que é a arqueologia e os seus métodos, assim como a importância de proteger e conservar o património arqueológico (MATSUDA, 2016).
- II. O Modelo Relações Públicas (*Public Relations Model*), cujo objetivo é dar a conhecer a popularidade da arqueologia e a sua função na sociedade contemporânea, estabelecendo uma relação próxima entre a própria arqueologia e a comunidade (MATSUDA, 2016).
- III. O Modelo Pluralista (*Pluralist Model*), tem como objetivo perceber a diversidade de interações entre o material arqueológico e os diferentes membros do público (MATSUDA, 2016).
- IV. O Modelo Crítico (*Critical Model*), que procura despromover a interpretação do passado por grupos socialmente dominantes, em particular grupos etnocêntricos e elitistas, e ajudar grupos socialmente subjugados a alcançar o devido reconhecimento sociopolítico, promovendo os seus pontos de vista sobre o passado (MATSUDA, 2016).

Estes quatro modelos integram-se em dois grupos distintos, o grupo 1 constituído pelo Modelo Educacional e Modelo de Relações Públicas, em que ambos abordam o público como o “objeto” de intervenção que deve ser educado e informado, e grupo 2 composto pelas abordagens Pluralistas e Críticas, que consideram o público como o sujeito que tem o seu próprio modo de proceder e interagir com o passado de acordo com as suas crenças e interesses.

<i>Mais orientado para a Prática</i>			<i>Mais orientado para a Teoria</i>	
Modelos de Merriman (2004)	Modelo <i>déficit</i>		Modelo de <i>Perspetiva múltipla</i>	
Modelos de Holtorf (2007)	Modelo Educacional	Modelo Relações Públicas	Modelo Democrático	
Modelos de aproximação de arqueologia ao público	Modelo Educacional	Modelo Relações Públicas	Modelo Pluralista	Modelo Crítico

Fig. 1: Correspondência entre o modelo de Merriman, o modelo de Holtorf e as quatro categorias de aproximação do público à arqueologia. Em: MATSUDA, 2016.

Um dos grandes desafios que se coloca aos arqueólogos nos dias de hoje é a sensibilização do grande público (RAMALHO, 1994; ALMANSA SÁNCHEZ, 2011) e o principal ponto de apoio para o desenvolvimento de uma boa estratégia de publicidade e sensibilização da arqueologia passa pela educação desse mesmo público (ALMANSA SÁNCHEZ, 2011).

A preocupação em educar e comunicar à sociedade o que é a arqueologia, o arqueólogo, o património arqueológico e a importância da sua valorização e proteção ocupa um importante ramo na área da arqueologia. A arqueologia pública, surgiu efetivamente da preocupação de envolver a sociedade na própria arqueologia, aproximar as comunidades do seu património e sensibilizá-las para a sua valorização e proteção, assim como reformular a imagem “fantasiosa” que existe e torná-la numa imagem real mas não menos atrativa. Infelizmente não é possível mudar a imagem tendenciosa da maioria do público em relação à arqueologia de um dia para o outro, mas é necessário

começar a criar as bases de ação hoje para desfrutar no futuro (ALMANSA SÀNCHEZ, 2011).

2.1. Arqueologia Pública

A “arqueologia pública” é um conceito relativamente recente que ao longo dos últimos anos tem vindo a ganhar reconhecimento no campo da arqueologia. O termo apareceu pela primeira vez em 1972 com a publicação “Public Archaeology” de Charles R. McGimsey (MATSUDA, 2004), uma obra que surgiu não só como medida tática de encorajamento financeiro e político, mas também como apelo à preservação do património arqueológico e direito do público ao conhecimento patrimonial (MCGIMSEY, 1972).

Numa fase inicial o reconhecimento deste conceito e prática arqueológica centrava-se essencialmente nos países anglo-saxónicos, em particular nos Estados Unidos, Grã-Bretanha e Austrália, mas desde inícios do século XXI que o tema tem vindo a ser progressivamente discutido e introduzido um pouco por todo o mundo. Em 1999 Tim Schadla-Hall publica um artigo no *European Archaeology* (SCHADLA-HALL, 1999) onde defende um novo tipo de paradigma, a utilização do termo “arqueologia comunitária” como uma arqueologia que não se preocupa apenas com a participação social e difusão da arqueologia, mas também com outros aspetos importantes como o impacto económico da arqueologia na sociedade, a questão do tráfico ilegal de antiguidades e o uso político que se faz da arqueologia e a imagem da mesma que se projeta na sociedade (ANTAS, 2013). Em 2001 surge o primeiro número da revista *Public Archaeology* editada por Neal Ascherson (ALMANSA SÀNCHEZ, 2011), um periódico dedicado a projetos, estudos e discussões desenvolvidas no âmbito da arqueologia pública e comunitária.

Esta visão da arqueologia diferencia-se da conceção tradicional do estudo de material e centra-se essencialmente na análise da relação da arqueologia com a sociedade atual, sendo por isso considerada uma área de estudo sociocultural em que o seu principal foco é o público (MATSUDA, 2004). A arqueologia pública pode ser compreendida não só como um serviço público de educação auxiliado por profissionais, mas também como o envolvimento do próprio público na prática arqueológica (GUTTORMSEN, HEDEAGER, 2015). Apesar de ser um conceito relativamente recente na investigação

têm sido progressivos os estudos desenvolvidos neste âmbito, especialmente a nível patrimonial e museológico (GOULD, 2016).

Também se tem vindo a desenvolver cada vez mais um tipo de arqueologia pública que procura envolver diretamente a comunidade, tanto nos trabalhos arqueológicos como na divulgação e investigação de um determinado arqueossítio. *Community-based participatory research (CBPR)* promove uma metodologia que envolve a comunidade local como parceiros na pesquisa arqueológica com o objetivo de envolver essas mesmas comunidades no processo de pesquisa e gestão do património (ATALAY, 2010). O CBPR assume assim que a investigação não só beneficia a sociedade, mas também fornece uma metodologia democrática que garante o envolvimento da comunidade local em todo o processo de produção de conhecimento (ATALAY, 2010).

Os projetos desenvolvidos neste âmbito envolvem diretamente os membros da comunidade reconhecendo-os como parceiros em todo o processo desde o trabalho de campo, recolha e análise de dados ao planeamento, implementação e partilha de conhecimento através de publicações ou outros formatos educacionais (ATALAY, 2010). Dentro deste âmbito destaca-se o projeto de Sonya Atalay (ATALAY, 2010) em Çatalhoyuk na Turquia, o projeto de Fernanda Kalash (KALASH, 2015) no Deserto de Atacama no Chile e o projeto comunitário de Umm el-Jimal no Jordão desenvolvido pela Universidade Hashemite.

A concluir podemos identificar 5 aspetos centrais da arqueologia pública. A percepção pública da arqueologia enquanto **ciência** e a sua utilização como ferramenta de desenvolvimento educativo, dimensão **política e económica** onde se procura sensibilizar o público para preservação do património arqueológico e se analisa o impacto turístico e económico do desenvolvimento arqueológico, a arqueologia **comunitária e inclusiva** que se centra na integração das diferentes comunidades locais no processo de investigação arqueológica e o desenvolvimento do conceito da arqueologia como **cultural popular**, que se centra nas vantagens e desvantagens dos costumes que a sociedade atribuiu à arqueologia.

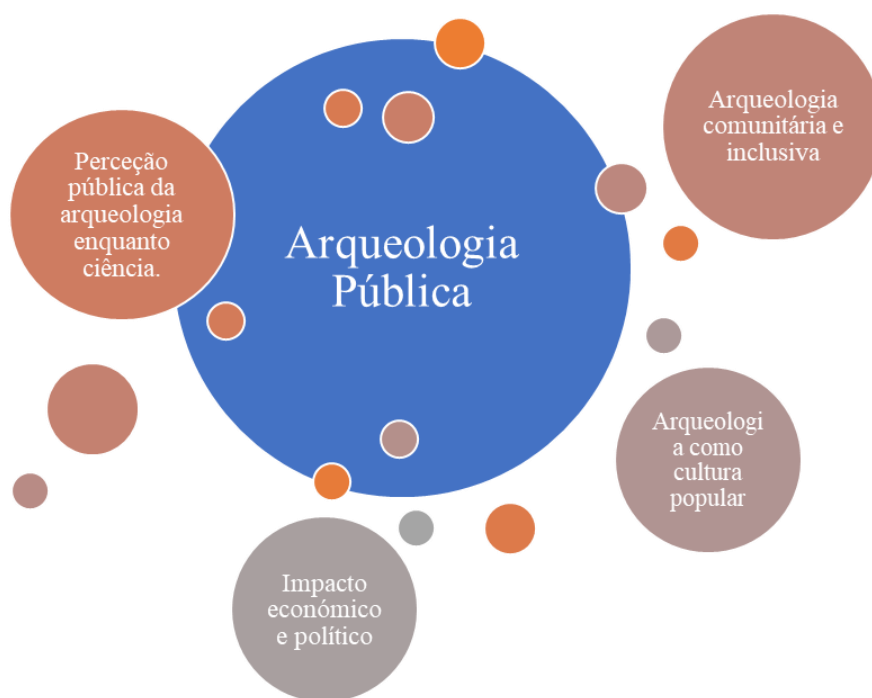


Figura 2: Aspetos centrais da arqueologia pública.

2.2. A comunicação educativa em Museus de Arqueologia

O objetivo da arqueologia deve ser a comunicação dos seus achados não apenas a estudantes e colegas, mas acima de tudo ao público (BAHN 1997). Desde cedo que se defende a responsabilidade da apresentação do passado ao público em geral e a importância da apresentação dos próprios artefactos numa dada exposição. Um museu de arqueologia contribui justamente para esta comunicação dedicada a todos, sendo a musealização da arqueologia um processo constituído por um conjunto de fatores e procedimentos que possibilitam que parcelas do património cultural se transformem em herança através da sua preservação e comunicação (BRUNO, 2013).

Um museu comunica pelas suas exposições, atividades educativas, culturais e qualquer outra forma de divulgação (HOOPER-GREENHILL, 1998), é neste sentido que a museologia tem vindo a desenvolver cada vez mais os seus modelos e processos de comunicação com os diferentes públicos. A comunicação no espaço museológico é, contudo, um processo bastante complexo que deve integrar as seguintes funções (ANTAS, 2013):

1. Uma **função informativa**, tanto aos visitantes reais, a partir de uma comunicação presencial, como a visitantes virtuais através de uma comunicação à distância. Deve contemplar esquemas de informação em conjunto com as diversas instituições sociais com que se relaciona e meios de comunicação social (ANTAS, 2013).
2. Uma **função educativa** aos diversos públicos através de um conjunto de atividades de carácter educativo definida de acordo com o projeto e plano educacional do museu (ANTAS, 2013).
3. Uma **função participativa** que permita aos visitantes um contacto direto com o espólio do museu, permitindo-lhes uma leitura mais pessoal das exposições e de todo o conjunto de atividades de carácter cultural, científico e educativo (ANTAS, 2013).

Quanto ao método de educação em museus é consensual a utilização da terminologia de educação não-formal como aquela que é processada nos museus. Por educação não-formal entenda-se qualquer atividade organizada fora da instituição de ensino formal com objetivos de aprendizagem. Este tipo de educação foi definida por Combs, Prosser & Ahmed (1973) como um dos três tipos de educação dentro do sistema educativo. A educação não-formal processa-se fora da esfera escolar e é veiculada pelos museus, meios de comunicação e outras instituições que organizam eventos de diversa ordem, tais como cursos livres, feiras e encontros com o propósito de ensinar ciência a um público heterogéneo (CHAGAS, 1993). A aprendizagem não-formal desenvolve-se assim de acordo com os desejos do indivíduo, num clima especialmente concebido para se tornar agradável.

Este tipo distingue-se da educação formal, um sistema de educação estruturado de forma hierárquica e cronológica praticado nas instituições de ensino, como escolas e universidades, onde o aluno deve seguir um programa pré-determinado semelhante ao dos restantes alunos da instituição e também da educação informal, processo de aprendizagem ao longo da vida em que cada indivíduo adquire atitudes, valores, procedimentos e conhecimento através das experiências do quotidiano e das influências educativas do meio em que está inserido.

A investigação que se tem vindo a desenvolver na área da comunicação museológica tem demonstrado a importância dos museus como espaços culturais de aprendizagem não-formal. Do ponto de vista da museologia a educação é a ação que pela aquisição de conhecimento e sensibilidade serve para o enriquecimento do visitante, qualquer que seja o seu nível social, cultural, idade ou origem (FERNÁNDEZ, 1999). Neste sentido o museu deve encarar o processo educativo como uma forma de partilhar e aprender.

A questão da educação comunicativa nos museus de arqueologia é algo ainda em desenvolvimento. O tema foi abordado inicialmente nos anos 90 com pequenas publicações e atualmente, como é referido por Mário Antas (2013), continuam a ser escassos os estudos dedicados ao tema, a maioria surge em trabalhos de síntese onde se faz uma análise global comparativa, em trabalhos de divulgação de atividades educativas de um determinado museu, universidade, escola ou comunidade e trabalhos de divulgação de atividades educativas segundo a perspectiva das ciências da educação ou relação museu/escola, que são sobretudo trabalhos académicos ou experiências educativas no contexto escolar (ANTAS, 2013).

Neste contexto destacam-se diversos artigos publicados por Luís Raposo (1993, 1997, 1999, 2009) autor que tem abordado de uma forma transversal a relação da arqueologia e museus, a dissertação de Ana Isabel Apolinário (2004) onde a autora se centra essencialmente na análise da educação nos museus de arqueologia e atividades realizadas, e a dissertação de Mário Antas (2013) centrada no estudo de boas práticas de comunicação educativa como método de valorização e salvaguarda do património arqueológico nos museus de arqueologia portugueses. Uma vez que é reduzida a bibliografia nacional dedicada aos museus de arqueologia ou estratégias educativas em contextos arqueológicos, destaca-se a importância das dissertações de Ana Isabel Apolinário e Mário Antas para o desenvolvimento desta dissertação.

Num plano internacional é possível destacar alguns investigadores que dedicaram diversas obras ao tema. David Gaimster com a publicação de “Museum Archaeology in Europe” (1998), Francisca Hernández-Hernández com diversas obras e artigos dedicados ao tema dos quais se destacam a obra “El Museo como Espacio de Comunicación” (1998) em que caracteriza a comunicação em museus de arqueologia, e ainda “Los Museos Arqueológicos y su Museografía” (2010) onde defende o papel da museologia arqueológica na sociedade atual. Por fim há que referenciar a obra de Hedley Swain “An

introduction to museum archaeology” (2007) onde são analisados diferentes métodos de comunicação ao público em museus de arqueologia.

Por comunicação educativa em museus de arqueologia entenda-se todas as atividades realizadas, apoiadas por mediadores de aprendizagem, com base em recursos didáticos e museográficos que permitem uma comunicação unilateral e interativa com diversos públicos (ANTAS, 2013) e possibilitam novas formas de aprendizagem da arqueologia. Os museus de arqueologia devem ser locais onde se promove a importância e preservação do objeto arqueológico, a valorização e investigação de coleções arqueológicas, a divulgação e a educação patrimonial (ANTAS, 2013).

A função social do museu passa também pela criação de conhecimento e de formas de participação para os diferentes públicos, permitindo que estes produzam os seus próprios conhecimentos (ANTAS, 2013). Neste sentido um programa educativo e cultural pode ser definido não só de acordo com as ofertas permanentes dos museus, mas também por áreas de atuação, seja na difusão cultural do seu programa ou na atração de públicos que não se revêm na produção científica e artística do museu ou que a consideram insuficiente (ANTAS, 2013). É por isso essencial que o programa educativo sirva para dar a conhecer a natureza da missão do museu, mediar a relação com públicos específicos e difundir o conhecimento científico e artístico (ANTAS, 2013).

Um dos principais desafios passa por estabelecer uma ligação entre o museu, a arqueologia e a participação ativa do público no momento da transmissão de conhecimentos. Contudo, um museu de arqueologia que procure promover a participação do público deve deter as seguintes características (ANTAS, 2013):

1. Promover **exposições participativas** que apelem a uma aprendizagem ativa e construção de conhecimento pessoal, para tal é necessário que o dispositivo museográfico seja pensado de forma a facilitar essa mesma participação. É também necessário dar ao público a oportunidade de participar ativamente na “vida” do museu, isto é, conhecer os seus serviços, participar na escolha do acervo a expor durante a planificação de uma exposição e fazer sugestões que visem uma melhoria dos serviços prestados (ANTAS, 2013).
2. Ser **acessível e inclusivo**. O museu deve considerar a acessibilidade para visitantes com baixa mobilidade como idosos e famílias com crianças pequenas. Deve ser pensado o acesso a indivíduos com diversos tipos de

incapacidade como invisuais, deficiência auditiva e que se desloquem com meios auxiliares de locomoção e ainda o público considerado “marginal” (ANTAS, 2013).

3. Realizar **atividades que sejam inovadoras** e possibilitem a participação ativa e a aprendizagem. Aqui a aposta nas atividades *hands-on* e utilização de material didático, para além das visitas guiadas e ateliês, é essencial para melhorar a interação com os diferentes públicos (ANTAS, 2013).

O museu faz parte de um processo em construção que se reinventa todos os dias através de estratégias de comunicação e educação que se exprimem em ações de comunicação educativa. Deste processo fazem parte 3 eixos fundamentais cujo objetivo é tornar a participação dos visitantes mais significativa (ANTAS, 2013):

a. Museografia participativa

O principal objetivo da museografia participativa é criar exposições que sejam educativas e comunicantes permitindo assim uma verdadeira apropriação do património. Aqui o objeto arqueológico assume especial importância não só como valor didático, mas também como objeto comunicante que em contexto museológico se torna ainda mais particular (ANTAS, 2013). No momento de transmissão de conhecimentos a museografia comunicativa e participativa assume particular importância para a compreensão do público relativamente ao objeto arqueológico e, consequentemente, para a sua valorização (ANTAS, 2013).

b. Mediação educativa

A comunicação educativa num museu de arqueologia é qualquer ação educacional realizada pelos mediadores educativos do museu. Neste sentido a mediação educativa assume particular importância no processo de aprendizagem nos museus de arqueologia pois é um sistema que envolve não só os monitores e profissionais dos museus, mas também o objetos e dispositivo museográfico e as atividades realizadas pelos visitantes (ANTAS, 2013).

c. Recursos didáticos

O principal objetivo dos recursos didáticos passa pelo seu auxílio à comunicação educativa presencial e à distância (ANTAS, 2013). Estes recursos, utilizados para melhorar e facilitar a comunicação, têm-se vindo a desenvolver não só como parte das exposições permanentes e temporárias, mas também em ações educativas específicas e na comunicação educativa à distância (ANTAS, 2013). A utilização de recursos educativos para públicos específicos está cada vez mais presente e as equipas educativas dos museus mais multidisciplinares, permitindo assim uma maior variedade e qualidade na produção de recursos didáticos para os diferentes tipos de público-alvo.



Não é possível falar de um único método que possa ser aplicado a todos os museus de arqueologia, no entanto é possível combinar os diferentes métodos de modo a formar modelos de comunicação para os diversos tipos de públicos (SWAIN, 2007). Ainda no âmbito de comunicação educativa ao público há que ter em consideração nos dias que correm a importância de uma comunicação à distância, isto é, considerando o mundo tecnológico em que vivemos tem-se verificado um desenvolvimento e incorporação cada vez maior dos sistemas de ensino e aprendizagem pela WEB. Este desenvolvimento levou à criação de um tipo de aprendizagem à distância que se designa por *e-learning*, ensino eletrónico e *b-learning*, aprendizagem presencial e eletrónica. Este novo tipo de aprendizagem levou à criação de um público não presente, mas diretamente envolvido (ANTAS, 2013).

Esta comunicação à distância tem vindo a assumir-se cada vez mais no âmbito dos museus, fugindo assim às formas mais tradicionais de mediação educativa e captação de público. Atualmente são raros os museus que não possuem uma presença, mesmo que pequena, na web através de páginas institucionais, blogues e redes sociais (ANTAS, 2013). É indispensável para um museu deter de um plano de comunicação à distância que apele a uma participação ativa dos vários públicos permitindo transformar o público virtual em público real (ANTAS, 2013).

A terminar, Mário Antas (2013) defende que as linhas de ação educativa de um museu de arqueologia devem passar por:

1. Estimular a participação social envolvendo comunidades locais e não locais.
2. Cativar através de um conjunto de iniciativas que permita ao público conhecer o funcionamento do próprio museu, como visitas aos locais de trabalho dos profissionais ou a outras áreas restritas.
3. Criar momentos de participação assistida que envolva trabalhadores e visitantes na resolução de problemas e criação de novas dinâmicas museais (ANTAS, 2013).
4. Promover sessões públicas de preservação do património arqueológico (ANTAS, 2013).
5. Incentivar as iniciativas propostas diretamente pelos visitantes (ANTAS, 2013).

Para uma comunicação educativa eficaz, seja presencial ou à distância, deve ser considerada a importância da sua adaptação aos diversos tipos de público e não a um “público geral”, assim os museus têm vindo a intensificar a investigação dos seus públicos de modo a desenvolver novas estratégias de captação (SANTOS, 2014; LOURENÇO, 2014), a aperfeiçoar as atividades e consequentemente a ampliar os seus públicos (ALMEIDA, 2003). As novas formas de pensar as audiências procuram traduzir a natureza da relação entre museus e públicos, que se quer dinâmica, através da implementação de estratégias pedagógicas e comunicacionais diversificadas, reconhecendo a multiplicidade de características sociais existentes atualmente bem como atendendo às atitudes culturais dos diversos públicos (LOURENÇO, 2014).

Dentro do âmbito dos museus de arqueologia podem ser identificados, de uma forma geral, 6 tipos distintos de públicos:

- a. O público infantil, constituído por crianças desde os 3 aos 7 anos, correspondente à pré-escolar e 1º ciclo do Ensino Básico.
- b. O público juvenil, composto por jovens desde os 8 aos 18 anos, correspondente ao 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário.
- c. O público adulto.
- d. Público especializado, que visita a instituição por questões de interesse pessoal e/ou profissionais.
- e. Público sénior, a partir dos 65 anos.
- f. Público com necessidades especiais, que envolve desde os visitantes com dificuldade de aprendizagem, desenvolvimento e participação, àqueles com necessidades permanentes como deficiência mental, deficiência motora, cegueira, surdez e outros.

O **público juvenil** é o principal foco da presente dissertação, cujo objetivo é analisar a participação e interesse dos jovens pela arqueologia e museus arqueológicos assim como estudar os programas e atividades educativas dedicadas aos adolescentes entre os 13 e os 17 anos.

2.2.2. Os Serviços Educativo

Como proposto pelo Internacional Council of Museums (ICOM) o museu deve deter como principais objetivos adquirir, conservar, investigar, comunicar e expor o património material e imaterial da humanidade e do seu meio envolvente com fins educativos e de deleite. De modo a expandir, organizar e melhorar os seus objetivos educacionais os museus têm vindo a desenvolver nas últimas décadas diversas estratégias pedagógicas a partir de uma estrutura interna organizada, o Serviço Educativo (BARRIGA E SILVA 2007), responsável pelo cumprimento das funções educativas inerentes ao conceito de museu.

O primeiro Serviço Educativo em Portugal foi criado por João Couto nos anos cinquenta do século XX no Museu Nacional de Arte Antiga. Este precedente desperta o interesse dos profissionais da área na temática da educação nos museus e é seguido, na cidade do Porto, pelo Serviço Educativo do Museu Nacional Soares dos Reis, criado em 1962. No entanto é apenas nos inícios de 1980 que se assiste à criação de diversos serviços educativos nos museus nacionais, numa fase inicial em museus da administração central e privados e posteriormente nos museus sob tutela autárquica (NOIVO, 2010).

A expressão “Serviço Educativo” é atualmente dominante na grande maioria dos museus nacionais, coexistindo com outras denominações como “Serviço de Educação”, “Serviço de Acção Cultural”, “Serviço de Extensão Cultural” e “Serviço de Acção Comunitária” (BARRIGA E SILVA 2007). Estas expressões existem como uma denotação da evolução temporal, sendo que as duas primeiras correspondem a termos utilizados nos anos setenta e oitenta e a última corresponde a uma utilização mais recente inscrita numa perspetiva de atuação do museu no campo social (BARRIGA E SILVA 2007).

O serviço educativo, como estrutura interna do museu, desempenha um papel fundamental na comunicação educacional uma vez que o seu principal objetivo é precisamente o desenvolvimento de estratégias pedagógicas educacionais e a mediação natural do público. Ao S.E. compete, portanto, o desenvolvimento de programas, projetos e atividades pedagógicas adaptadas e a aprendizagem ativa e entretenimento de todos os tipos de público.

Nos museus de arqueologia este serviço detém um papel fundamental que consiste em descodificar a mensagem arqueológica, comunica-la e divulga-la de forma clara e interativa a uma panóplia de públicos e não apenas ao escolar ou especializado. Os programas desenvolvidos não devem, contudo, reduzir-se à construção de materiais didáticos ou à adaptação do discurso científico a um discurso descodificado para os diferentes níveis escolares. Com efeito os programas desenvolvidos pela maioria dos S.E. de hoje são bastante diversificados, porém dirigem-se essencialmente ao público infanto-juvenil, grupos escolares e adultos.

Em Portugal os museus de ciência e tecnologia são os destinatários preferências do público e em especial dos grupos escolares, cujo volume quase duplicou entre 2000 e 2010 (DELICADO, 2013). Esta preferência por parte dos grupos escolares, deve-se essencialmente à progressão e adaptação dos S.E. destes museus às necessidades deste público, através do desenvolvimento de programas cativantes cujas atividades são indicativas da crescente importância das funções educativas e de entretenimento do museu.

	2000		2010	
	Nº (milhares)	% no total	Nº (milhares)	% no total
Museus de Ciências e de Técnica	181,7	54,6	404,7	48,4
Museus de C. Naturais e de História Natural	67,0	37,4	74,6	35,9
Museus Especializados	84,3	17,0	580,5	35,7
Museus Mistos e Pluridisciplinares	105,9	19,8	235,2	27,2
Museus de Etnografia e de Antropologia	35,4	25,9	82,0	25,2
Museus de História	121,6	55,4	494,2	21,8
Museus de Território	52,4	40,7	70,9	20,0
Museus de Arqueologia	35,4	20,5	96,6	15,9
Museus de Arte	181,5	22,2	485,8	14,9
Jardins Zoológicos, Botânicos e Aquários	165,6	10,3	413,6	11,9
Outros museus	1,2	5,4	2,1	21,6
Total	1.265,9	17,2	2.940,2	24,4

Fonte: INE, 2002 e 2011.

Tabela 1: Peso dos visitantes escolares dos museus, por tipo, em 2000 e 2010 (%). In DELICADO, 2013.

Destacam-se as atividades direcionadas às faixas etárias mais novas, desde a pré-escolar até ao 2º Ciclo do Ensino Básico, onde são frequentes as visitas orientadas, oficinas, dramatizações e jogos acompanhados por diferentes recursos pedagógicos como “maletas”, edições didáticas e recurso a novas tecnologias (BARRIGA e SILVA 2003). Este tipo de ofertas são as mais procuradas pelos grupos escolares organizados uma vez que envolvem diretamente o público. A acompanhar o aumento dos visitantes escolares verifica-se também no período entre 2000 e 2010 o aumento significativo de atividades pedagógicas.

	2000	2010
Museus de Território	100,0	100,0
Jardins Zoológicos, Botânicos e Aquários	100,0	95,0
Museus de Arqueologia	81,8	89,7
Museus de Etnografia e de Antropologia	73,3	89,6
Museus Especializados	82,4	89,2
Museus de Ciências Naturais e História Natural	91,7	88,9
Museus Mistos e Pluridisciplinares	83,3	88,1
Museus de Ciências e de Técnica	72,7	87,1
Museus de História	33,3	86,1
Museus de Arte	71,8	84,3
Outros Museus	50,0	50,0
Total	75,6	88,1

Fonte: INE, 2002 e 2011.

Tabela 2: Museus com ações dirigidas ao público escolar, por tipo, em 2000 e 2010 (%). In DELICADO, 2013.

Em ambos os quadros há que destacar também, nos Museus de Arqueologia, o aumento substancial de visitantes acompanhado pelo aumento de atividades educativas dedicadas a este público durante o período de 2000 a 2010. Este crescimento demonstra não só uma diversificação das atividades, mas também uma boa adaptação dos S.E. ao aumento substancial de visitantes escolares.

Relativamente às atividades dirigidas aos adultos são também frequentes as visitas guiadas, workshops, palestras orientadas a temas específicos e percursos pedestres. Muitos dos museus optam pelo desenvolvimento de atividades dirigidas não só ao público adulto, mas a toda a família.

No entanto existe um público que tende a ser um pouco negligenciado pelos serviços educativos dos museus de arqueologia e museus em geral, o adolescente. É sabido que este público é dos mais difíceis de cativar no âmbito de uma visita, porém poucos são os esforços da maioria dos serviços educativos para uma comunicação educativa eficiente junto deste.

Os museus organizam, regra geral, as suas atividades de acordo com os diferentes ciclos escolares. Nestas atividades são dominantes as ofertas para as crianças que frequentam o 1º. e 2º. Ciclo Básico e menos frequentes para a Pré-Escolar, 3º Ensino Básico e Secundário (BARRIGA e SILVA 2003). Fernando Gil, antigo diretor do Museu da Ciência da Universidade de Lisboa, identificava os jovens como os seus destinatários preferenciais, considerando essencial despertar e incentivar a sua curiosidade pela ciência e tecnologia, ultrapassar a barreira psicológica representada pela carga negativa que para muitos está associada às ciências duras, ajudá-los a usar o método científico nas suas atividades, mesmo as mais vulgares, e eventualmente chamar-lhes a atenção para carreiras profissionais nos domínios científico e tecnológico (GIL, 2003).

A negligência do público adolescente no contexto educacional dos museus será desenvolvido no próximo capítulo desta dissertação, no entanto é importante identificar algumas características que reconhecemos na realização de atividades em museus de arqueológicos:

- a. O museu detém de um programa dedicado aos adolescentes com atividades concebidas para as diferentes idades e interesses que constituem este público.
- b. As atividades para adolescentes abrangem jovens dos 10 aos 16 e têm tendência a ser demasiado vulgares e infantis para o público entre os 13 e os 17 anos.
- c. O museu negligencia a comunicação educativa direcionada aos adolescentes, realizando apenas visitas guiadas gerais.

No contexto dos museus de arqueologia é exigente transmitir uma mensagem de sensibilização ou criar referências entre os objetos e a vida quotidiana dos visitantes, especialmente dos mais jovens e daqueles que vivem em contextos culturais diferentes. O S.E. de um museu de arqueologia, mais do que descodificar a mensagem arqueológica de modo a produzir uma experiência de qualidade a qualquer tipo de público, deve

promover uma comunicação natural na mediação entre o público e o património arqueológico (APOLINÁRIO, 2004).

A comunicação de património arqueológico por parte dos serviços educativos não é, contudo, uma tarefa fácil pois não depende somente da formação académica. É importante e necessário realizar pesquisas qualitativas sobre os interesses dos públicos, vincular mensagens interessantes e apresentá-las de forma clara, programar visitas organizadas a locais arqueológicos permitindo o usufruto do património sem o danificar e, simultaneamente, sensibilizar para a sua defesa e preservação (APOLINÁRIO, 2004). Ou seja, a comunicação do património arqueológico é uma função que exige capacidade, competência e uma grande disponibilidade afetiva, um serviço educativo necessita de tempo para conhecer os seus públicos e consequentemente adaptar-se a eles.

Tanto a nível nacional como internacional é possível encontrar nos dias de hoje museus arqueológicos que se distinguem pelas suas boas práticas educativas. Por uma boa prática educativa entenda-se um projeto, atividade ou conjunto de atividades que alie uma componente fortemente inovadora à participação dos diferentes públicos na construção das suas aprendizagens (ANTAS 2013). Mais importante que a forma e conteúdo de uma prática educativa é o seu resultado social e o impacto na sociedade a pequeno e longo prazo (ANTAS, 2013). Face a isto apresentamos seguidamente alguns exemplos internacionais e nacionais que consideramos serem modelos de uma comunicação educativa eficaz.

2.3. Casos Internacionais

2.3.2. Museus e Parques Arqueológicos

Com base nas características que definem um modelo de boas práticas em comunicação educativa, considerámos interessante apresentar, numa primeira fase, algumas instituições internacionais ligadas à arqueologia que detêm estratégias exemplares. O objetivo desta apresentação é não só criar alguns paralelos com as estratégias e modelos aplicados em Portugal, mas também mostrar a evolução dos mesmos em relação aos modelos nacionais.

Como modelos exemplares de boas práticas seleccionámos 6 instituições que considerámos interessantes a nível arqueológico, turístico, educativo e com uma estratégia de comunicação eficiente, diversificada e criativa. Como critério foram analisados programas educativos e atividades pedagógicas de diferentes museus de arqueologia e parques arqueológicos localizados na Europa, reconhecidos a nível internacional e detentores de diversas nomeações e prémios de excelência. Posteriormente foram selecionadas as instituições que considerámos cativantes e com programas educativos diversificados, criativos e direcionados aos adolescentes entre os 13 e os 17 anos.

Os casos selecionados foram as Termas Romanas de Bath, Museu Britânico, Museu da Acrópole de Atenas, Jorvik - Centro Viking, Centro Arqueológico de Lejre (Sagnlandet Lejre) e Parque Nacional do Património Irlandês, todos eles partilham dos mesmos objetivos, isto é, proteger, comunicar e educar. Relativamente aos programas educativos dos Museus de Arqueologia patentes no Reino Unido, uma vez que o sistema educacional é diferente do nosso modelo nacional, as atividades dos programas foram adaptadas (Ver Anexo 1) para as idades e níveis escolares correspondentes aos graus escolares em Portugal.

Apesar dos museus serem a forma tradicional de interação entre os investigadores e o público, cada vez mais se tem vindo a desenvolver novas técnicas que procuram melhorar a comunicação entre a arqueologia e o público. A criação de reconstruções educativas ou Parques Arqueológicos é uma dessas novas soluções que tem vindo a ganhar cada vez mais interesse por parte dos arqueólogos (COLOMER, 2002).

a. Termas Romanas de Bath

As Termas Romanas de Bath localizam-se na cidade de Bath no Reino Unido. É um edifício histórico musealizado com grande importância a nível turístico, contando com mais de um milhão de visitantes por ano. O edifício consiste num dos maiores banhos públicos do mundo romano antigo, erguido pelo imperador Vespasiano em 75 d.C. na antiga cidade *Aquae Sulis* (Disponível em: www.romanbaths.co.uk).

A descoberta dos vestígios arqueológicos das antigas termas deu-se em 1775, com efeito foram iniciadas as escavações e posteriormente a musealização do sítio. Os edifícios descobertos aquando das intervenções arqueológicas foram divididos em quatro grupos, o “Manacial Sagrado”, o “Templo Romano”, a “Casa Museu” e as próprias “Termas Romanas” localizadas abaixo do nível da rua e onde ainda hoje flui água quente natural (Disponível em: www.romanbaths.co.uk). Quanto à sua colecção, o museu detém de um denso espólio arqueológico que vai desde a época pré-romana ao período romano.

Porém o que se pretende destacar nas Termas Romanas de Bath é o seu modelo educativo diversificado e acessível. Dedicado essencialmente a escolas e universidades, o programa pedagógico do museu é dividido em grupos distintos dedicados às diferentes idades e graus de escolaridade. As atividades são orientadas especificamente para um grupo de crianças entre os 3 e os 5 anos, um segundo grupo dedicado a crianças entre os 6 e os 11, um terceiro formado para jovens entre os 12 e os 16 anos e um quarto e último grupo constituído para os jovens-adultos entre os 17 e os 18 anos (Disponível em: www.romanbaths.co.uk). As atividades criadas diferem de grupo para grupo com uma evolução progressiva que tenta adaptar-se às diferentes idades.

Para os grupos de crianças desde os 3 aos 4 anos e entre os 6 e 11 anos as atividades são muito à base de ateliês dedicados ao vestuário tradicional de época romana, manuseamento de artefactos romano e jogos temáticos que procuram criar paralelos entre o quotidiano romano e o atual através de objetos comuns da vida romana. Ao terceiro e quarto grupo, entre os 6 e 11 anos e entre os 12 e os 16 anos correspondentemente, são dedicadas atividades com uma maior componente educativa que complementa o currículo escolar formal. O programa consiste essencialmente numa visita orientada acompanhada pelo manuseamento de diversos artefactos ligados à vida quotidiana romana, encorajando os alunos não só a avaliar e interpretar os objetos, mas também a fazer ligações à sua própria vida quotidiana. A complementar a apresentação e manuseamento de materiais é

dada uma pequena aula de estudos clássicos e latim. Para estes grupos existem atividades dedicadas à arqueologia, à física, biologia e química, permitindo uma aproximação dos jovens das áreas sociais e humanas, mas também das áreas das ciências e tecnologias.

Para preparar ou complementar a visita às Termas Romanas de Bath o serviço educativo do museu fornece guias na plataforma online onde professores, pais ou até mesmo os jovens podem descarregar informações adicionais como packs de atividades e outros recursos educativos.

Relativamente ao departamento de investigação do museu, este detém de parcerias e colaborações com universidades do Reino Unido permitindo aos alunos das mesmas frequentarem o departamento e realizarem estudos dos materiais disponíveis.

Para além das atividades pedagógicas orientadas aos grupos acima descritos o programa é ainda constituído por atividades dedicadas ao público adulto e ao público com necessidades especiais, atividades em família organizadas, festas privadas ou de aniversário que podem ser realizadas no local.



Fig. 3: Jovens do 3º Ciclo durante uma oficina de arqueologia nas Termas Romanas de Bath. Fonte: <https://www.romanbaths.co.uk/key-stages-3-4>

b. Museu Britânico

O Museu Britânico localiza-se em Londres, Reino Unido, e foi fundado em 1753 sendo que a sua abertura ao público ocorreu somente em 1759. O museu é uma instituição pública dedicada ao passado, à arte e à cultura humana contanto com uma colecção permanente de aproximadamente 8 milhões de artefactos provenientes dos mais variados contextos (Disponível em: <http://www.britishmuseum.org>). O Museu Britânico é um dos museus mais visitados do mundo e o mais visitado a nível nacional.

O programa educativo distingue-se pela sua diversidade e organização. A organização surge aqui como uma característica essencial, uma vez que é um programa dedicado à comunicação e educação de um dos maiores museus do mundo com um espólio de grandes dimensões. O espólio proveniente de diversos contextos exige dos serviços educativos a capacidade de criação de atividades que sejam diversas, mas estruturadas de forma simples e acessível.

O programa de atividades encontra-se o em 3 grupos distintos, visitas escolares, visitas em família e adultos. Dentro do grupo das visitas escolares as atividades do museu distribuem-se em idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos, entre os 7 e os 11 anos, entre os 12 e os 16 anos, maiores de 16 e crianças e jovens com necessidades especiais. O segundo subgrupo é dedicado à cultura e contextos históricos específicos, permitindo aos alunos aprender sobre um período em particular através de atividades dirigidas ao mesmo (Disponível em: <http://www.britishmuseum.org>). O museu possui uma panóplia de contextos históricos que se estende desde as Civilizações Antigas às Américas, Vikings, Romanos e mundo Islâmico às Civilizações Africanas. O terceiro subgrupo dirige as suas atividades a tópicos específicos como arte, design, clássicos, história, arqueologia, matemática, religião e economia.

Aqui importa salientar o programa dedicado à história e arqueologia, onde as atividades são distribuídas pelas diferentes faixas etárias e dedicadas não só a temas distintos, mas também preparadas e organizadas conforme às idades a que se dedicam. As atividades são muito à base do manuseamento de artefactos, visitas dramatizadas e utilização de tecnologia digital aplicada ao património histórico e arqueológico.

Para além das visitas a grupos escolares o programa possui também atividades dedicadas às visitas em família e adultos. Para as visitas em família destacam-se os jogos

temáticos em família e a noite no museu para crianças entre os 5 e os 15 anos, para os adultos as visitas guiadas e tutorias dedicadas a temas específicos.

O Museu Britânico detém também de um departamento de investigação que pode ser frequentado por alunos universitários, de acordo com os protocolos existentes, de aulas e recursos didáticos disponíveis online e cursos e eventos dedicados a professores ou outras entidades educativas.

c. Museu da Acrópole de Atenas

O Museu da Acrópole localiza-se na cidade de Atenas na Grécia e foi fundado em 2003, sendo que a sua abertura ao público ocorreu apenas em 2009. É um museu arqueológico cujo principal objetivo é a salvaguarda, preservação e divulgação de todos os achados arqueológicos encontrados na Acrópole de Atenas e espaço envolvente (Disponível em: <http://www.theacropolismuseum.gr>). A colecção permanente do museu é constituída por cerca de 4 mil objetos, que se estendem do período da Idade do Bronze na Grécia à época Romana e Bizantina, e projeções de realidade virtual e tridimensional essenciais para a orientação do público para os edifícios da Acrópole.

Relativamente ao seu programa educativo o museu tem vindo a explorar o desenvolvimento de recursos de apoio a visitas orientadas, autoguiadas e dirigidas por professores, de forma a que os estudantes e crianças possam beneficiar de programas e atividades educativas no museu. O programa é dividido pelos diferentes anos escolares com atividades dedicadas ao infantário, Ensino Primário, entre os 7 e os 11 anos, Ensino Básico, entre os 12 e os 16 anos, e Ensino Secundário com alunos de idades superiores a 16 anos (Disponível em: <http://www.theacropolismuseum.gr>). O programa é diversificado e adaptado a um determinado tipo de público, desde o Ensino Primário ao Ensino Secundário, e constituído por atividades à base do manuseamento de artefactos, workshops, jogos e visitas guiadas com temas específicos. Ainda dentro do âmbito escolar o museu disponibiliza também um programa dedicado às escolas provenientes de outros países.

Os visitantes têm também acesso a diversos recursos pedagógicos online como aplicações que permitem visitar a exposição virtualmente, pequenos livros pedagógicos, maletas pedagógicas para crianças e para visitas em família, visitas guiadas, apresentações, workshops, cursos e conferências.

d. Jorvik – Centro Viking

Jorvik - Centro Viking foi criado a partir da Fundação Arqueológica de York no ano de 1984, porém devido a uma inundação que provocou fortes estragos a instituição esteve encerrada desde 2015 até 2017. O centro foi fundado após extensivas escavações na área onde foram encontrados vestígios dos antigos edifícios da cidade viking, oficinas artesanais, cercas, poços e fossas e ainda artefactos em cerâmica, metal e osso e pequenos vestígios de madeira, couro, têxteis e restos de sementes. No total foram recuperados mais de 40 mil objetos, dos quais 800 se encontram em exposição no museu (Disponível em: www.jorvikvikingcentre.co.uk).

Jorvik é um centro de recriação imersiva educacional dedicado ao antigo assentamento viking que existiu no local. Com base nos vestígios encontrados nas escavações o museu foi construído com o objetivo de recriar, o mais próximo possível da realidade, o quotidiano de uma cidade viking. A experiência imersiva é criada a partir de sons e cheiros característicos, reconstrução de espaços públicos como o mercado e as latrinas, modelos reais animados criados com base em alguns dos vestígios humanos encontrados na área e exibições dramatizadas que permitem um contacto direto com as personagens (Disponível em: www.jorvikvikingcentre.co.uk). O Centro Jorvik é hoje um importante ponto turístico no Reino Unido contando com mais de 18 milhões de visitantes nos últimos 30 anos.

O centro possui ainda um projeto educativo diversificado com a realização de diversos workshops dedicados ao período Viking e Anglo-saxónico onde são abordados temas como as batalhas, histórias e contos, vestuário e medicina e disponibilização de guias online para uma planificação da visita. Ao longo da visita pelo os visitantes têm oportunidade de realizar diversas atividades dentro dos cenários existentes, atividades estas dedicadas a qualquer público, mas especialmente estimadas pelos mais novos.

A terminar destaca-se a atração Jorvik DIG, completamente dedicada à arqueologia e onde são realizadas diversas atividades educativas relacionadas diretamente com a disciplina. A atividade é constituída por pequenas escavações, workshops com manuseamento de materiais, maletas pedagógicas, recursos para serem utilizados nas aulas e palestras de introdução à arqueologia (Disponível em: <http://digyork.com/>). Para o público à distância é disponibilizado o contacto direto com uma personagem do centro através do Skype.

O Jorvik – Centro Viking foi em parte responsável pelo início de uma nova forma de comunicação arqueológica cujo objetivo é tornar a aprendizagem numa atividade agradável e divertida. Este modelo procura integrar elementos sensoriais e limitar a informação em diálogo, visitas guiadas, e aposta na apresentação de temas e cenários claros e simples.



Fig. 4: Jorvik Viking Center. Fonte:
<http://www.coolplaces.co.uk/system/images/3401/york-jorvik-viking-centre-museums-galleries-3401-large.jpg>

e. Sagnlandet Lejre - Centro Arqueológico de Lejre

O Centro Arqueológico de Lejre foi fundado em 1964 na cidade de Lejre na Dinamarca. É um centro privado de pesquisa e comunicação histórico-arqueológica cujo objetivo é a investigação experimental arqueológica e a comunicação e divulgação dos conhecimentos adquiridos ao público (Disponível em: <http://www.sagnlandet.dk/en/>). A nível profissional Sagnlandet Lejre é constituído por funcionários de diversas áreas académicas como arqueologia, história, comunicação e educação.

O espaço é constituído por 43 hectares onde é possível encontrar a reconstrução de uma zona quotidiana da Idade do Ferro, uma necrópole pré-histórica, um *site* do Mesolítico, casas campestres e ainda locais de produção têxtil, olarias, ferrarias, jardins e campos de pasto (Disponível em: <http://www.sagnlandet.dk/en/>). Para além das

reconstruções, os visitantes podem também ter um contacto direto com os arqueólogos presentes no centro que se encontram a realizar estudos no âmbito da arqueologia experimental.

Relativamente ao programa educativo existe uma grande panóplia de atividades que vão sendo realizadas nos diferentes espaços do centro ao longo do dia. Destacam-se as atividades de arqueologia experimental, tanto no âmbito educativo como na investigação, e atividades dedicadas às diversas temáticas da vida quotidiana como olaria e indústria têxtil. Uma outra característica do parque é o seu alojamento local que permite aos visitantes usufruir do parque durante vários dias e o alojamento de participantes e oradores durante conferências.

O objetivo do Centro Arqueológico de Lejre não é somente o contributo científico para a arqueologia através de métodos experimentais, mas também a realização de uma comunicação educativa eficiente e acessível fundada nos próprios conhecimentos adquiridos pela arqueologia experimental.



Fig. 5: Vista aérea de parte do Parque Arqueológico de Sagnlander Lejre.
Fonte: <http://www.visitlejre.info/ln-int/land-legends-land-you-must-explore-gdk796675>

f. Parque Nacional do Património Irlandês

O Parque Nacional do Património Irlandês é um parque arqueológico recreacional localizado em County Wexford na Irlanda e inaugurado em 1987. O seu objetivo é recrear, da forma mais legítima possível, a vida quotidiana dos antigos povos que ocuparam o território e educar o público acerca do património arqueológico Irlandês (Disponível em: <http://www.irishheritage.ie/>).

A área do parque encontra-se dividida em 3 zonas com contextos históricos distintos, pré-história, uma zona dedicada à invasão viking e período Normando Inicial, e uma terceira zona dedicada ao período Cristão. Aqui é possível encontrar diversas reconstruções como casas, túmulos, fortalezas, moinhos, locais de confeção de comida, casas artesanais e um estaleiro naval. Destaca-se também a vala defensiva original construída aquando das primeiras invasões Normandas e o Mosteiro Cristão (Disponível em: <http://www.irishheritage.ie/>).

O programa educativo do parque é constituído por diversas atividades que podem ser direcionadas para grupos escolares, grupos familiares ou qualquer grupo de visitantes não específico. Dentro do programa destacam-se workshops educacionais, visitas guiadas pelo parque, tiro ao arco, canoagem, atividades artesanais, caça ao tesouro, entre outras. Relativamente a atividades dedicadas diretamente à arqueologia destaca-se “The Big Dig”, cujo objetivo é introduzir os jovens à disciplina e educá-los acerca do seu património. A atividade consiste essencialmente em pequenas escavações e manuseamento de materiais arqueológicos procedidos de pequenos workshops, visitas orientadas e aulas introdutórias.

2.3.3. Conclusões

Com base no programa de atividades (Ver anexo 2) e no que foi previamente descrito, podemos concluir o seguinte em relação aos modelos educativos apresentados.

O Museu Britânico é o museu com o programa educativo mais extenso, constituído por um programa dirigido a diversas temáticas e concebido para os diferentes grupos escolares, sempre com recurso aos materiais em exposição. Muitas das atividades desenvolvidas são dirigidas aos mesmos grupos escolares, no entanto, denota-se uma evolução à medida que vamos subindo o grau escolar, havendo, inclusive, atividades que

são desenvolvidas para grupos específicos. Para além da forte componente educativa e criativa verifica-se ainda uma forte tendência no recurso à interação com tecnologias digitais. Mais do que ensinar, o programa do Museu Britânico apela ao carácter criativo e crítico dos seus visitantes através das diversas oficinas, ateliês e sessões de debate temáticas.

Também no Museu da Acrópole as atividades são desenvolvidas para os diferentes graus escolares e todas elas são realizadas pelos próprios arqueólogos da instituição e com recurso a suporte tecnológico. O programa foi desenvolvido essencialmente para a visita de grupos escolares e é dedicado não só à própria exposição do museu, mas também à arqueologia do local. As temáticas das suas atividades vão desde a arqueologia até à arquitetura, arte e biologia, procurando sempre estabelecer uma ligação entre o mundo atual e o antigo mundo grego. A maioria do programa é constituído por atividades que são comuns aos diferentes graus de ensino, contudo, está identificado no site oficial do museu que estas são sempre adaptadas ao grupo a que se dirige. Apesar das diversas atividades em comum entre os diferentes níveis de ensino o programa contém atividades dirigidas a grupos específicos.

Relativamente às Termas Romanas de Bath, o museu detém um programa mais reduzido, mas bastante completo. As atividades são direccionadas essencialmente para o período romano e recorrem, na sua grande maioria, ao manuseamento de materiais arqueológicos. No programa denota-se a forte componente de educação patrimonial especialmente para o público a partir dos 12 anos. Para as crianças entre os 6 e os 11 anos verifica-se uma maior quantidade de atividades direccionadas para pequenos jogos, histórias e ateliês, para os jovens entre os 12 e os 14 e entre os 15 e 18 existe uma forte componente temática onde não se negligencia o contacto com os materiais arqueológicos, mas claramente se dá importância à conexão das atividades com o currículo escolar formal através de visitas temáticas, aulas de latim, civilizações clássicas e atividades direccionadas para biologia, química e física.

O Jorvik - Centro Viking distingue-se pelo seu carácter imersivo onde se explora uma técnica de comunicação educativa invulgar em arqueologia. O seu programa educativo diversificado, constituído por guias, workshops, maletas pedagógicas e atividades que vão de encontro ao currículo nacional de ensino, é completado por uma exposição interativa e participativa. O facto de não haver atividades destinadas a faixas etárias específicas é colmatado pelo próprio percurso didático do museu, constituído por

diversas atividades que permitem ao público escolher de acordo com o seu interesse pessoal.

Em conclusão, os programas dos museus identificados baseiam-se essencialmente em projetos com base no manuseamento de materiais arqueológicos, *hands-on*, e em atividades criativas, interativas e com forte recurso às tecnologias. Uma vez que se tratam de museus arqueológicos revela-se uma forte presença da arqueologia experimental. Este tipo de atividade para além de ser um método educativo extremamente eficaz providencia ao visitante a experiência de assistir aos processos e ações que definiram o quotidiano do passado (COLOMER, 2002).

Outra característica importante dos programas educativos dos casos analisados são as atividades desenvolvidas para o público em estudo, direcionadas especificamente para o público entre os 12 e os 14 anos e entre os 15 e os 18 anos. Existe, portanto, uma preocupação por parte dos serviços educativos destes museus em completar o seu programa com atividades criativas e participativas que sejam dirigidas a este público específico.

Quanto aos parques arqueológicos, não se pode deixar de analisar a sua forte componente comunicacional. Mais do que museus ou centros interpretativos são locais imersivos onde se tenta recriar uma realidade do passado, o que por sua vez atrai uma diversidade maior de público, incluindo os jovens. Os ambientes recriados com base na arqueologia experimental e nos conhecimentos já adquiridos cria ambientes bastante próximos da realidade, ambientes estes que são complementados não só por “personagens” e materiais do próprio quotidiano, mas também por um programa educativo diversificado e didático que aborda a história, a arqueologia, a biologia, arte e geografia. Os ambientes não são fantasiosos, mas sim do próprio quotidiano, permitindo aos visitantes estabelecer uma ligação entre o passado e o presente. A educação, contudo, não é a única razão para a criação de reconstruções arqueológicas, aparte da componente comunicativa, estes parques contribuem também para a publicidade e promoção do património arqueológico.

2.4. Casos Nacionais

No nosso país podemos identificar os seguintes tipos de espaços museológicos dedicados à arqueologia:

1. Museus que abordam exclusivamente temáticas ligadas à arqueologia e cujo acervo é constituído, maioritariamente, por espólio arqueológico (ANTAS, 2013).
2. Museus com coleções de arqueologia, que podem deter uma colecção pequena ou significativa de materiais arqueológicos (ANTAS, 2013).
3. Arqueossítios musealizados, com uma área expositiva ou um centro interpretativo associado, onde o discurso se centra nas estruturas arqueológicas (ANTAS, 2013).
4. Centros interpretativos de arqueologia, que podem deter uma colecção própria e/ou estar ligados a sítios arqueológicos. São espaços centram essencialmente na divulgação (ANTAS, 2013).
5. Centros de estudos arqueológicos, equipamentos científicos e culturais onde se encontra a reserva arqueológica de uma determinada autarquia. São espaços ligados à investigação, promoção e divulgação do património arqueológico local.

Como modelos exemplares, em Portugal, de uma comunicação educativa eficaz foram seleccionados o Museu Nacional de Arqueologia, Museu Arqueológico do Carmo, Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa, Centro Interpretativo PO.RO.S – Museu Portugal Romana em Sicó e Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa, os quais foram também escolhidos como objetos de estudo da presente dissertação. Como critério procurámos seleccionar instituições que se distinguem não só pelo seu conteúdo arqueológico, mas também pelos seus modelos e estratégias de comunicação cativantes. Uma outra característica determinante para a seleção destas instituições foi o facto de considerarmos os seus modelos e programas educativos não só diversificados, mas também com fortes capacidades para atrair o público em estudo, os adolescentes entre os 13 e os 17 anos. Desta forma o seguinte capítulo tem como objetivo fornecer uma breve contextualização dos casos de estudo e dar a conhecer os seus programas educativos e estratégias de comunicação.

a. Museu Nacional de Arqueologia

O Museu Nacional de Arqueologia (MNA) foi fundado no ano de 1893 por José Leite de Vasconcelos sob designação de Museu Etnográfico Português. Numa primeira fase o museu foi instalado na Academia das Ciências de Lisboa e em 1903 no antigo dormitório do Mosteiro dos Jerónimos, tendo sido aberto ao público a 22 de Abril de 1906. Em finais de 1920, sob direção de Manuel Hellen, o museu iniciou um período marcado por intensas intervenções arqueológicas entre 1930 e 1960 que vieram a aumentar gradualmente as reservas do museu, tornando-o na principal instituição museológica e arqueológica nacional (Disponível em: www.patrimoniocultural.gov.pt).

Uma característica importante do MNA foi a preocupação desde cedo com a comunicação educativa. Já em 1897 Leite de Vasconcelos reconhece a necessidade de indivíduos qualificados nos museus e a importância da aprendizagem não-formal:

“Mais é preciso que nos museus existam, à hora e nos dias de visita de publico, empregados competentes para darem qualquer elucidação aos visitantes (...). É também necessário obrigar as escolas officiaes, de toda qualidade de ensino, a mandarem os seus alumnos aos museus, para ahi procurar o devido ensinamento (...)” (Vasconcelos, 1897, p. 280)”

Posteriormente também Manuel Hellen defendeu a ideia de um museu como um espaço de deleite e informação para todos. O Museu Nacional de Arqueologia, detém assim, uma longa tradição de serviços culturais e educativos que data desde meados do século XX. Com a requisição frequente destes serviços, por parte de diversos tipos de público, começou a surgir uma necessidade cada vez maior de tornar o museu num instrumento cultural educativo diversificado (ANTAS, 2013). Durante a direção de Fernando de Almeida foi criado o primeiro sistema de Serviço de Educação, que procurou formar monitores através da realização de um curso e criou uma coleção didática de arqueologia pré e proto-histórica. Na década de 1970, como resposta ao aparecimento de novos públicos, o Serviço de Educação alargou a sua oferta educativa. Em 1996 foi criado pelo diretor Luís Raposo um Serviço Educativo e de Extensão Cultural, cuja responsabilidade era a realização de atividades educativas de cariz cultural “dentro” e “fora” do Museu (ANTAS, 2013).

Mais recentemente, sob a direção de António Carvalho, foi criada uma estrutura orgânica que levou a uma reorganização interna dos serviços educativos e criou um serviço de comunicação responsável por projetos, nacionais e internacionais, relacionados com a área científica e comunicação educativa do museu.

Atualmente o MNA possui um serviço de comunicação educativa bastante completa, organizada e diversificada. O programa educativo do museu tem como objetivo não só a divulgação do património arqueológico e o fomento de uma educação patrimonial, mas também a criação de ações pedagógicas que descodifiquem a linguagem científica, tornando-a acessível a todos, a dinamização das exposições e ainda formação de hábitos de visita a espaços museológicos ou sítios arqueológicos, de forma a produzir uma maior sensibilidade em relação ao património (ANTAS, 2013).

Relativamente às atividades educativas do MNA destacam-se as visitas orientadas, temáticas e visitas dramatizadas, cujo objetivo é fornecer ao público uma síntese histórica, os ateliês, que consistem em atividades práticas que se diversificam de acordo com a exposição a ser explorada, as oficinas e os jogos pedagógicos dedicados essencialmente à educação patrimonial através da exploração de recursos multimédia e manuseamento de materiais. Os jogos temáticos e as oficinas, realizados nos espaços expositivos, recorrem a uma aprendizagem mais autónoma do público alvo através da exploração do material arqueológico exposto e do material didático elaborado para o efeito. Relativamente ao material didático o museu dispõe de uma maleta pedagógica, destinada a professores, que pode ser requisita e utilizada em contexto de aula. Ainda no âmbito da relação entre escola/museu o MNA possui um programa denominado “O Museu vai à Escola”, projetos em que elementos do próprio serviço educativo se deslocam às escolas e promovem uma sessão de divulgação do Património Arqueológico.

Em termos tecnológicos e com base numa estratégia de divulgação e comunicação á distância, o museu detém um blog (<http://museunacionaldearqueologia-educativo.blogspot.pt>) onde se divulgam as atividades do museu, ou outras iniciativas, e um conjunto de exposições virtuais disponíveis *on-line* com textos e imagens explicativas imagens. Dentro deste âmbito tecnológico o MNA coordena um projeto denominado “Rede de Clubes de Arqueologia nas Escolas Portuguesas”, que procura estabelecer uma ligação entre o museu e as escolas para a criação e partilha de materiais didáticos e experiências educativas entre instituições (ANTAS, 2012).

Esta rede de cooperação tem como missão estabelecer uma união entre a educação não-formal do museu e as instituições dedicadas à educação formal (ANTAS, 2012). Relativamente à estratégia pedagógica o clube oferece ao aluno uma forma de aprendizagem centrada no “*learning by doing*”, modelo educativo que privilegia mais a prática do que a teoria, de modo a que as atividades funcionem como motivação (ANTAS, 2012). A nível científico o clube reforça a interdisciplinaridade entre as várias áreas escolares através de diferentes métodos de aprendizagem que permitam que o aluno, a partir dos testemunhos arqueológicos e outra documentação, desenvolva um gosto pela disciplina de História (ANTAS, 2012).



Fig. 6: Oficina pedagógico-didático de pré-história no MNA.

Fonte:

<http://www.museuarqueologia.gov.pt/documentos/site/Foto%201>

b. Museu Arqueológico do Carmo

O Museu Arqueológico do Carmo foi instalado, em 1864, nas ruínas da igreja e convento do Carmo por Joaquim Possidónio da Silva, primeiro presidente da Associação dos Arqueólogos Portugueses. Foi o primeiro museu de Arte e Arqueologia do país e nasceu dos objetivos de salvaguarda do património nacional que, em consequência da extinção das Ordens Religiosas e dos inúmeros estragos infligidos durante as Invasões Francesas e as Guerras Liberais, se iam gradualmente deteriorando (Disponível em: www.museuarqueologicodocarmo.pt).

Relativamente ao serviço educativo do museu, este tem como principal missão estimular o conhecimento e a vivência do Museu e da sua colecção junto de um público cada vez mais diversificado (Disponível em: www.museuarqueologicodocarmo.pt). A equipa educativa do MAC detém de uma programação dedicada às diversas faixas etárias e constituída por visitas guiadas temáticas e livres, visitas-jogo pelo museu e ainda uma panóplia de atividades centradas na temática da arqueologia para jovens entre os 6 e os 15 anos, das quais se destacam as visitas-jogo e as atividades hands-on. Apesar do programa ser essencialmente dedicado ao público mais novo, o serviço educativo do MAC promove também atividades para o público adulto.

Ainda no âmbito da arqueologia há que destacar uma iniciativa original da responsabilidade do MAC, a Festa da Arqueologia, um evento de divulgação cultural e científica que procurar unir a Arqueologia à sociedade através de atividades práticas, exposições interativas e conversas com profissionais da área. A sua primeira edição realizou-se em 2010 e revelou-se um sucesso, tendo atraído ao Museu do Carmo cerca de 2500 pessoas em apenas dois dias. A festa proporcionou um local de encontro de famílias que permitiu uma maior vinculação do museu com o comunidade local e público nacional. Devido ao seu grande sucesso a Festa da Arqueologia vai na sua 4ª Edição. O evento ocorre, no entanto, de forma esporádica sendo que a 2º edição se realizou em 2012, com cerca 3000 visitantes, a 3ª edição em 2013 com cerca de 4000 visitantes, a 4ª edição em 2016 e ainda não existe data programada para a 5º edição.

Parte do trabalho na Festa da Arqueologia passa pela criação de atividades relacionadas com o quotidiano de determinados períodos históricos em que os visitantes podem participar ativamente, como pequenos jogos sobre os contributos arqueológicos para a comunidade mundial, divulgação de descobertas portuguesas ligadas a profissionais portugueses ou em espaço nacional e valorização dos núcleos arqueológicos e universidades com cursos em Arqueologia. A Festa da Arqueologia possui assim todas as capacidades para continuar a fazer sucesso junto do público e levar a arqueologia a um número de pessoas cada vez maior, número este que é comprovado pelo crescimento exponencial de participantes ao longo das edições.

Outra vertente da comunicação educativa do museu é a ligação que o mesmo tem com outras instituições através de protocolos, tendo conseguido estabelecer parcerias com a CP, Carris e Metro promovendo não só o museu em si, mas também o acesso ao mesmo.



Fig. 7: Ateliê pedagógico no MAC. Fonte: <http://seducativomac.blogspot.pt/>

c. Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa

O Museu de Arqueologia D. Diogo de Sousa foi criado em 1918 como um museu de arqueologia e arte geral. Porém, devido a diversas circunstâncias o museu não teve um funcionamento regular até ao ano de 1980, altura em que foi revitalizado como Museu Regional de Arqueologia e definido como um organismo científico-cultural no âmbito disciplinar de arqueologia. Desde então o museu tem vindo a desenvolver atividades no apoio à investigação, museologia, divulgação cultural, apoio ao ensino e à defesa e preservação do património arqueológico regional (Disponível em: <http://mdds.culturante.pt/>).

A nível educativo destaca-se um programa dedicado ao património arqueológico da região, cujo objetivo é ser um recurso da comunidade e das escolas. O museu caracteriza-se por um serviço educativo bastante dinâmico constituído por diversas atividades, das quais se destacam as visitas de grupo, orientadas e livres, para qualquer faixa etária. Dentro do âmbito das visitas promovem-se ainda visitas guiadas a núcleos arqueológicos nas proximidades do museu, assim os visitantes não só têm um contacto direto com os artefactos expostos, mas também com as estruturas dos quais os mesmos provêm. Para além das visitas guiadas o serviço educativo dos museus detém ainda de oficinas lúdico-pedagógicas de arqueologia experimental, jogos lúdico-pedagógicos,

parcerias com agentes de animação sociocultural, realização de festas de aniversário e ainda a atividade “Sábados Criativos” com a equipa CRIATIV.

O museu possui ainda de um projeto criativo e inovador denominado “*Ludi Saeculares*” um jogo online didático¹. O objetivo do jogo é “(...) percorrer as diversas vias romanas do norte de Portugal e descobrir sítios, artefactos e outras informações alusivas à ocupação da época romana, na região” (Disponível em: <http://mdds.culturanorte.pt/>).

Os autores dos projetos pretenderam desenvolver uma ferramenta didática que pudesse não só ser utilizada no museu, mas também nas escolas e em casa por prazer e aprendizagem. O jogo trata-se, portanto, de um projeto de tecnologia, informação e comunicação que visa promover o património romano do norte de Portugal. O jogo progride por turnos e vão sendo apresentados vários artefactos, sítios arqueológicos e outras informações arqueológicas ao longo das jogadas.

Em conclusão, “*Ludi Saeculares*” é um projeto de comunicação educativa através de um jogo didático que não só divulga o património local e regional como também pretende sensibilizar para a importância da preservação do património arqueológico.



Fig. 8: Ludi Saeculares, Museu Regional D. Diogo de Sousa. Fonte: <http://ludisaeculares.com/>

¹ <http://www.ludisaeculares.com>

d. Centro Interpretativo PO.RO.S – Museu Portugal Romano em Sicó

O Museu Portugal Romano em Sicó (PO.RO.S) foi inaugurado a Maio de 2017, em Condeixa-a-Nova, e ocupa o antigo solar da Quinta de São Tomé, edificada no século XVI e considerada imóvel de interesse municipal. O museu tem como missão mediar e promover a herança cultural romana, em especial no território de Sicó, funcionar como um espaço cultural que opera como facilitador de conhecimento para todos os tipos de públicos e destacar-se como um espaço de referência na divulgação da Memória Histórica da Romanização, através da gestão de um espaço museológico dinâmico, interativo e educativo capaz de comunicar com diversos públicos (Disponível em: www.poros.pt)

O Museu PO.RO.S destaca-se essencialmente pelo seu carácter educativo e inovador e pela sua tecnologia multimédia que estimula os sentidos e dá à exposição um carácter dinâmico que coliga conhecimento e entretenimento, contribuindo assim para uma melhor divulgação e salvaguarda da memória histórica da romanização. O museu permite ao visitante “recuar” até ao tempo do império romano e da ocupação da Península Ibérica e efetuar o percurso até à contemporaneidade, ao mesmo tempo que percecione o quotidiano romano desde a religiosidade até à intimidade.

A nível tecnológico o museu conta com salas de realidade aumentada, salas imersivas, diversos quadros interativos com diferentes temáticas, réplicas de tamanho original e maquetas 3D interativas. Relativamente à exposição e colecção, o museu é constituído por temas desde as origens do Império Romano, Legiões, *Urbe, Civitas e Agris* do mundo romano, até à vida privada dos romanos, aos deuses e religiões, terminando com o legado romano na contemporaneidade.



Fig. 9: Sala Imersiva do museu PO.RO.S. Fonte: <https://www.poros.pt/>

O Museu Portugal Romano em Sicó não possui ainda um serviço educativo como órgão interno institucionalizado, porém têm vindo a ser realizadas diversas visitas e pequenas atividades em parceria com os Serviços de Apoio Pedagógicos do Museu de Conímbriga. Uma vez que o museu PO.RO.S procura ser também uma valência complementar às ruínas de Conímbriga, ambos os museus procuram complementar-se um a outro em termos de visitas, apoiando-se mutuamente.

Apesar de não existir, por agora, um departamento específico no museu PO.RO.S dedicado à comunicação educativa, o mesmo possui um programa de visitas guiadas e temáticas para os diversos públicos. Relativamente a atividades desenvolvidas, uma vez que o museu se encontra ainda numa fase inicial, não existe um programa pedagógico-didático disponível. Porém, segundo a diretora Patrícia Ribeiro, é do interesse do museu desenvolver diversas atividades pedagógicas dedicadas aos diferentes públicos existentes, beneficiando das características tecnológicas e imersivas do próprio museu. Para além das visitas guiadas e futuras atividades didáticas, o museu realiza também festas de aniversário e detém de uma sala de oficinas criada especificamente para a realização de workshops e oficinas pedagógicas.

e. Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa

O Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa, também conhecido como Côa Parque ou Museu do Côa, foi contruído de raiz pelo Estado Português e inaugurado em 2010. A instituição é responsável não só pelas instalações museológicas, mas também pelos 72 sítios arqueológicos e núcleos visitáveis de gravuras rupestres presentes dentro do parque. O museu detém como principal objetivo a proteção, salvaguarda e divulgação da arte rupestre (Disponível em: www.patrimoniocultural.gov.pt).

Destaca-se também a sua política profundamente educativa, patente não só nas atividades desenvolvidas, mas também no próprio envolvimento do museu com a comunidade local e regional. Considerado Património Mundial da Unesco, o parque é um importante ponto turístico na região, que por sua vez trás desenvolvimento económico e social para uma zona fortemente envelhecida.

Museograficamente o museu é dedicado á arte pré-histórica e às intervenções arqueológicas realizadas no Vale do Côa, onde se destacam as exposições áudio visuais como um fator multimédia eficaz na comunicação educativa do museu. Relativamente ao programa educativo desenvolvido, é direcionado essencialmente para as escolas e comunidade local através de diversas atividades baseadas em arqueologia experimental.

O programa é constituído por ateliês e oficinas pedagógicas, jogos temáticos, visitas orientadas ao museu, arqueossítios e núcleos de arte rupestre entre outras atividades especialmente direcionadas para grupos escolares. As oficinas de arqueologia experimental apoiam-se em demonstrações de talhe de pedra, trabalho do osso, montagem de material após o seu fabrico, produção de fogo, cordas, aquecimento de líquidos e demonstração de picotagem sobre suporte de xisto (BAZARÉU, 2007). As atividades foram concebidas de forma a poderem integrar-se no currículo escolar formal, através da abordagem de temáticas como a História, Geografia, Estudos Artísticos, Geologia, Biologia e Comunicação.

Com base nas descrições anteriores, acreditamos que as estratégias dos casos selecionados apresentam modelos exemplares de boas práticas educativas a nível nacional.

Destacamos em primeiro lugar a realização de atividades diversificadas e interativas que não só são dedicadas aos diversos públicos como estimulam a participação social. A realização de oficinas, ateliês e visitas jogos direcionados essencialmente para o público infantil, público juvenil e, por vezes, ao público sénior, têm não só fortes capacidades criativas e educativas como também estimulam a socialização entre público através da partilha de ideais e sugestões. Os workshops, palestras e conferências são dedicadas ao público adulto, sénior e público especializado, também com uma forte componente social e educacional. São atividades direcionadas para a descodificação e partilha de informação arqueológica a todo o público. Outra característica importante é a adaptação de todas estas atividades ao público com necessidades especiais, que vão desde a preparação do próprio espaço museológico à monitorização profissional por parte do serviço educativo.

Uma outra boa prática dos museus referidos é o seu carácter participativo que permite aos visitantes estabelecer um contacto direto com a exposição e acervo do museu, permitindo uma leitura mais pessoal e interativa. Esta iniciativa não é apenas fundada nas atividades que permitem o manuseamento de objetos arqueológicos, como as oficinas de arqueologia experimental do MAC e do Museu do Côa, mas também na própria exposição, como no museu PO.RO.S, cuja exibição é à base da interatividade com a integração de recursos didáticos que captam o público de forma a que este tenha uma participação mais ativa.

For fim destacam-se os diversos serviços informativos dedicados a todo o tipo de visitantes, reais e virtuais, a partir uma comunicação presencial ou à distância. Como é o caso da Rede de Clubes de Arqueologia² do MNA que através de uma plataforma online procura estender a educação patrimonial às escolas, permitindo às mesmas um acesso mais direto à exposição do museu, a artefactos presentes no acervo ou até mesmo atividades online desenvolvidas para serem utilizadas no âmbito escolar.

² <http://www.clubesdearqueologia.org/>

Um outro exemplo é o jogo *Ludi Saecularis*³ do Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa, um jogo simples baseado nos típicos jogos de tabuleiro, que dá a conhecer diversos aspetos acerca da presença romana no território português, desde a achados arqueológicos, antigas cidades romanas, a aspetos da própria vida quotidiana e social dos romanos.

Uma outra atividade relevante é Festa da Arqueologia realizada nas ruínas do Convento do Carmo, um evento sobre arqueologia num contexto informal. Para além de se realizar num importante ponto turístico da cidade, é um excelente método de comunicação educativa que se tem mostrado cada vez mais eficiente. Na Festa da Arqueologia o público tem oportunidade não só de visitar a colecção do museu, como de conhecer as diversas instituições ligadas á arqueologia, desde museus a instituições universitárias, assistir a palestras, ter um contacto direto com os profissionais e ainda participar em diversas atividades experimentais.

Uma educação patrimonial acessível e inclusiva, exposições participativas que apelam a uma aprendizagem ativa e a realização de atividades interativas e criativas que possibilitam uma participação de todo o tipo de públicos, são estratégias que fazem destes museus modelos exemplares na comunicação educativa em arqueologia.

³ <http://ludisaeculares.com/>

3. O Público Adolescente: um desafio à comunicação

O conceito de juventude surgiu nos anos 40 e 50 do século XX com a revolução cultural associada a essas décadas, até aí não existia uma fase de transição entre criança e adulto. As primeiras representações aparecem, contudo, durante a Revolução Industrial, com movimentos através dos quais os jovens se fizeram ouvir na luta pela liberdade e contra as restrições da sociedade (CARDOSO, 2013). Numa fase mais contemporânea surge a obra “Adolescense”, de G. Stanley Hall (1904), o primeiro autor a abordar o tema como uma fase importante do desenvolvimento humano e a defender que o caminho para o sucesso da vida adulta assentava no percurso de maturação da adolescência.

Só a partir da década de 60 é que o papel do jovem começa a ocupar um lugar social, resultado das manifestações culturais. Nesta fase assistimos ao aparecimento de diversos grupos juvenis e diferentes representações da “juventude”, como o movimento “hippie”, em oposição à guerra do Vietname, e o conceito de “punk”, no final da década de 70, como forma cultural deliberadamente marginal e alternativa à cultura tradicional (CARDOSO, 2013).

Na década de 80 surgem profundas alterações na ideologia das relações pessoais entre os grupos de jovens adultos, dando origem aos “yuppies”, uma geração mais conservadora que surge com o estímulo do dinheiro e trabalho (CARDOSO, 2013). Por fim, os anos 90 são definidos pela geração “Y” ou “Millenials e a geração “Z”, ambas fortemente marcadas pela evolução e familiaridade com a tecnologia digital, *media* e o nascimento da WEB. Atualmente a adolescência, ou puberdade, é reconhecida como uma fase de transição da infância para a idade adulta, caracterizada por rápidas mudanças a nível físico, psicológico e de despertar social (SUSMAN, DORN, SCHIEFELBEIN, 2003).

Já em 1904 Stanley Hall identificava a adolescência como uma fase de “tormenta e stress”, em que todos os jovens passam por um período de agitação emocional e comportamental antes de estabelecerem um equilíbrio mais estável na idade adulta (HALL, 1904). Hoje sabe-se que, para além do stress, a adolescência corresponde a um período de reorganização do funcionamento biológico, cognitivo, emocional e social (SUSMAN, DORN, SCHIEFELBEIN, 2003), aos quais estão associadas algumas características com consequências no comportamento do jovem:

- a) Prevalência de um humor depressivo, causado por diversos aspetos do desenvolvimento social cognitivo e relações interpessoais (HALL, 1904; ARNETT, 2006)
- b) Procura de sensações de adrenalina, que muitas vezes levam a comportamentos de risco (HALL, 1904; ARNETT, 2006).
- c) Suscetibilidade às influências dos *media*, que hoje são responsabilizados por uma grande variedade de efeitos perniciosos como violência, consumo de drogas e promoção de estereótipos (ARNETT, 2006).
- d) Aumento das relações interpessoais (HALL, 1904; ARNETT, 2006).
- e) Desenvolvimento biológico, com mudanças a nível corporal e cerebral (HALL, 1904; SUSMAN, DORN, SCHIEFELBEIN, 2003; ARNETT, 2006).
- f) Desenvolvimento cognitivo, que inclui desenvolvimento do processamento de informação, organização, memória e capacidade de atenção (SUSMAN, DORN, SCHIEFELBEIN, 2003; ARNETT, 2006).

O contexto histórico e científico apresentado tem como objetivo demonstrar que o jovem detém as suas próprias características, moldadas não só pela condição sociocultural em que estão inseridos (CARDOSO, 2013), mas também pelas características inerentes ao próprio período da adolescência. Estas particularidades devem ser assumidas pelos museus, considerando o adolescente como um tipo de público específico, que não se integra no público infantil ou no público adulto.

Face às suas características, têm vindo a ser desenvolvidos estudos que procuram identificar as principais razões que impedem os jovens de frequentar os museus, sendo elas (KELLY, BARTLETT, 2009; SHRAPNEL, 2012):

- 1. A visão estereotipada de que os museus são aborrecidos.
- 2. Falta de relevância para as suas necessidades e desejos.
- 3. Memórias de experiências passadas em museus.
- 4. Falta de dinheiro dispensável.

5. Fora da “zona de conforto”.

A nível nacional destacam-se os estudos de Cristina Cardoso (2013) e Inês Ribeirinho (2015), onde é abordado o reduzido número de visitantes adolescentes nos museus nacionais. Ambas as autoras desenvolveram questionários com o objetivo de apurar as razões que levam os jovens a não frequentarem museus com mais regularidade. As razões apresentadas em ambos os estudos são semelhantes e relacionam-se com as investigações de Kelly e Bartlett (2009) e Shrapnel (2012).

Na investigação de Cristina Cardoso (2013) a maioria dos inqueridos respondeu que não visita frequentemente o museu. Os que visitam apenas o fazem de acordo com a responsabilidade educativa, visitas de estudo, durante as férias com a família, na maioria dos casos em cidades diferentes, e quando a oferta permite uma boa experiência (CARDOSO, 2013). No estudo de Inês Ribeirinho (2015) mais de metade dos jovens inquiridos são visitantes de baixa frequência. A maioria refere que não considera a exposição interessante e que houve uma fraca divulgação, os que mencionam visitas mais frequentes fazem-no para ver exposições específicas, em viagens e em contexto de programa com amigos e família (RIBEIRINHO, 2015).

A opinião de que os museus são aborrecidos tem sido identificada como o principal motivo para o baixo número de visitantes adolescentes. Os jovens vêm os museus como instituições pouco atraentes e fortemente estruturadas, onde as exposições para além de aborrecidas são inacessíveis e extramente protegidas (KELLY, BARTLETT, 2009). O típico “olha e presta atenção”, “fica quieto” e o “não toca” tornam o espaço pouco convidativo à participação do jovem em qualquer atividade cultural (FAUSTINE, 2012). Este público deseja interagir com as exposições e testar as suas habilidades, no entanto, a maioria das atividades interativas dos museus são destinadas às crianças e, portanto, não se adequam à sua idade (SHRAPNEL, 2012).

Dentro do âmbito de museus interativos e inovadores consideramos importante mencionar o “Art in Island”, nas Filipinas, onde as obras foram feitas para serem tocadas e fotografadas. O museu foi construído com o objetivo de ser uma “antítese” dos museus tradicionais e proporcionar momentos de diversão e interação, onde os visitantes são incentivados a tocar nas obras e a tirar fotografias (Disponível em: <http://seektheworld.com/art-in-island-3d-museum-manila/>).

Outro aspeto importante é o facto de o adolescente considerar o museu como um espaço que não vai de encontro às suas necessidades e desejos. Com a introdução das redes sociais a forma como os jovens recebem informações e a forma como são envolvidos mudou profundamente, com estas mudanças vieram novos valores, necessidades e desejos (CHUNG, 2011). Uma particularidade importante do adolescente é o desejo de construir conhecimento em conjunto num ambiente social, onde se sinta à vontade para aprender e partilhar ideias (KORN, 2008).

Também experiências negativas têm um forte impacto na percepção do jovem em relação aos museus. Memórias de visitas obrigatórias condicionadas ao plano escolar influenciam significativamente na decisão de futuras visitas (KELLY, BARLETT, 2009), porque estão associadas simplesmente a um complemento educativo e não a entretenimento (ANDERSON, HORLOCK, JACKSON 2000).

A questão financeira é uma outra barreira importante, a maioria dos jovens são estudantes com uma restrição significativa de dinheiro dispensável (KELLY, BARLETT, 2009). Em cidades metropolitanas, como Nova York, Londres ou até mesmo Lisboa, muitos dos jovens precisam de utilizar os transportes públicos para se deslocarem ao museu, o que envolve quantias significativas. Apesar da grande maioria dos museus serem gratuitos a estudantes, a maioria vai optar por utilizar o dinheiro em outras atividades com os amigos. Uma forma de colmatar a questão dos gastos de deslocação ao museu é a criação de passes combinados (RIBEIRINHOS, 2015) que podem ser criados em parceria com as empresas de transporte. Exemplo desta iniciativa é o Museu Arqueológico do Carmo que conseguiu estabelecer parceria com a CP, Carris e Metro de Lisboa. Um outro incentivo será o reembolso, por parte dos museus, dos custos de deslocação aquando da realização de eventos ou projetos no museu que envolvam a participação dos jovens (GUARIDAN, 2012).

Por fim a questão da “zona de conforto”, ou falta dela, é uma importante condicionante. A maioria dos jovens vêem os museus como instituições formais e pouco convidativas (MCCARTHY, MANSON, 2006; KORN, 2008). As repreensões dos professores, monitores ou funcionários do museu, o ambiente de “biblioteca” que por vezes existe e impede o adolescente de discutir sobre a exposição, ou olhares

desconfiados de um segurança bastam para fazer do museu uma instituição pouco convidativa, onde o jovem não se sente bem-vindo.

3.2. Alcançar o público jovem

É importante uma instituição museológica ter como objetivo cativar os jovens, não só porque são uma parte da audiência substancial, mas também porque são a próxima geração de adultos e, conseqüentemente, futuros visitantes (KELLY, BARLETT, 2009). Para tal é, contudo, necessário que o museu atenda a um conjunto de fatores que visam melhorar a sua comunicação a este público.

Primeiramente é essencial que o museu reconheça o jovem como um membro com participação ativa na sociedade (COLEMAN, 1973), devem ser compreendidos como adultos com interesses específicos que precisam de ser inseridos em atividades produtivas, que possam facilitar a sua transição para a idade adulta (COLEMAN, 1973). Muitos programas educativos de museus não refletem esta visão e acabam não só por ser repetitivos, como também hierarquizam e estereotipam os jovens (FAUSTINE, 2012). Estes programas acabam por reforçar a ideia de que o museu é um local aborrecido, e as exposições excessivamente didáticas e inacessíveis (KELLY, BARLETT, 2009).

Para além de mudar o modo de interação com os jovens é necessário repensar os programas educativos a eles dirigidos, o que por sua vez requer o desenvolvimento de estratégias de mediação e comunicação. A primeira etapa para personalizar uma instituição cultural é adotar, nas experiências oferecidas, uma abordagem focada essencialmente nas necessidades e interesses do público, de forma a que os visitantes entendam que as instituições culturais podem ser relevantes e valiosas para a sua vida (SIMON, 2012). A segunda fase do processo deve adotar uma abordagem mais individualizada para identificar, reconhecer e atender às necessidades e interesses específicos dos visitantes (SIMON, 2012).

No que respeita ao público adolescente, a estratégia do museu deve atender a 3 fatores importantes, compromisso, envolvimento e programas. Os programas precisam de compromisso institucional para atender às necessidades deste público, isto é, colaborações e parcerias, apoio ao programa, tempo, recursos e trabalho em equipa (KELLY, BARTLETT, 2009). Este público deve ser envolvido no processo de criação do programa, para um projeto ser bem-sucedido não só deve ser adaptado às necessidades

específicas dos jovens, como também deve ser criado, desenvolvido e apresentado por eles (KELLY, BARTLETT, 2009). Relativamente aos programas e exposições, estes devem explorar temas que cativem e atendam às necessidades e interesses do público. (KELLY, BARTLETT, 2009).

Um outro fator reside em tornar o museu mais participativo, um local onde os visitantes possam criar, partilhar e conectar-se tanto com a exposição como com outros visitantes (SIMON, 2010). Fazer do museu um local onde o próprio público contribui com as suas ideias e pode explorar a sua criatividade (SIMON, 2010).

Apesar da evolução dos museus a nível estratégico e comunicativo, as audiências têm vindo a diminuir nos últimos 20 anos, o público que permanece é mais envelhecido que a população em geral (SIMON, 2010). No caso nacional o número de visitantes a museus tem vindo a aumentar exponencialmente devido ao grande crescimento turístico que Portugal tem tido nos últimos anos. Porém, relativamente aos museus de arqueologia a percentagem de visitantes é bastante baixa quando comparada com os Museu de Arte, Museus de História e Museus Especializados.

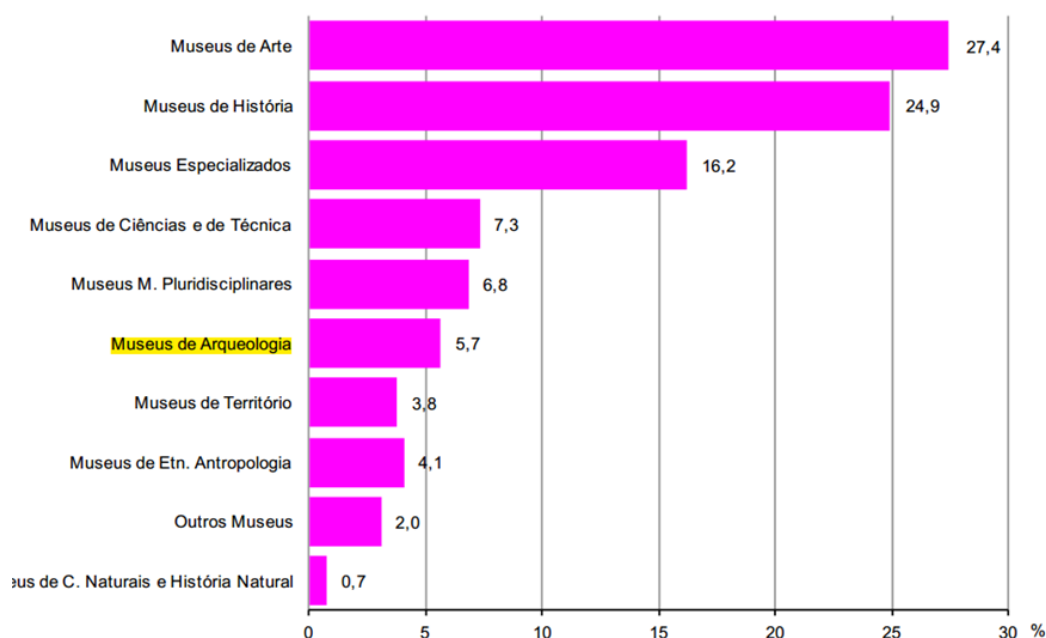


Gráfico 1: Visitantes dos Museus, por tipologia, em 2014 (%). Fonte: INE 2015.

Em 2014 apenas 5.7% corresponde a visitas aos museus arqueológicos inquiridos, dos quais a maioria corresponde a visitantes estrangeiros.

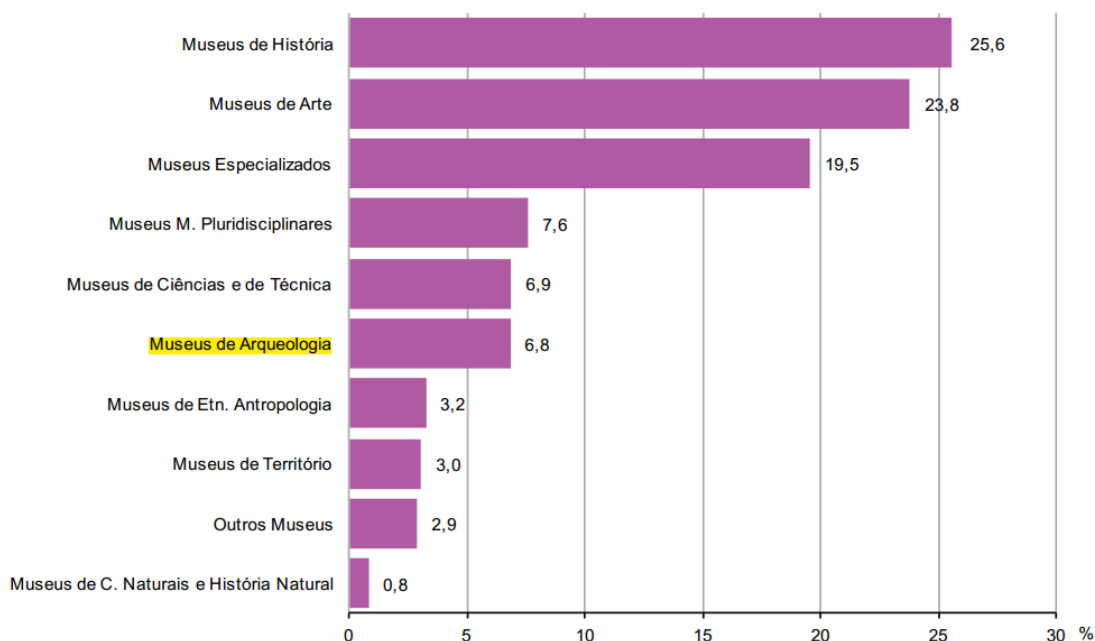


Gráfico 2: Visitantes, por tipologia de museus, em 2015 (%). Fonte: INE 2016.

Em 2015 verifica-se um pequeno aumento da percentagem de museus inquiridos e das visitas efetuadas, em que 6.8% corresponde a visitas aos museus de arqueologia inquiridos, um crescimento de pouco mais de 1%.

As instituições culturais defendem que os seus programas são únicos e com valor intrínseco, no entanto a população cada vez mais recorre a outros tipos de entretenimento e educação, e cada vez frequenta menos os museus (SIMON, 2010). Isto deve-se ao facto de que o público se acostumou a aprender de uma forma ativa, através de experiências participativas (SIMON, 2010). É precisamente esta condicionante participativa que atrai o público mais jovem. Mais do que comparecer em simples atividades criadas para eles, este público quer e criar uma experiência cultural pessoal.

Um museu participativo oferece aos jovens a oportunidade de não só adquirirem novos conhecimentos culturais de uma forma ativa, como também a oportunidade de partilhar e discutir esses conhecimentos com os amigos e familiares. Os objetivos destas instituições, para além de comunicar e educar, é conectar as pessoas com a exposição e entre si. Ao se conectarem os visitantes partilham interesses e perspectivas (SIMON, 2010).

Em vez de prover os visitantes jovens sempre com o mesmo programa, o museu deve partilhar conteúdo variado de forma diversificada, dar a iniciativa de os jovens personalizarem o seu próprio programa e a contribuírem com novas evidências científicas, registos históricos e artefactos culturais (SIMON, 2010). A falta de interação nestas instituições afasta grande parte deste público. O museu pode deter de uma equipa excelente, de uma coleção admirável, com um programa e organização ótima, mas se não se adapta nem interage de forma inovadora não consegue chegar ao público alvo (CARDOSO, 2013).

Por fim é necessário fazer da instituição museológica um espaço menos formal do ponto de vista educativo e mais informal e convidativo, que possa ser considerado como um destino atrativo para os jovens (SHRAPNEL, 2012). O adolescente gosta de socializar, de ser participativo e de demonstrar o seu potencial, e o museu, como uma instituição cultural com impacto social, tem capacidade não só de integrar os jovens nestes aspetos, como também mostrar o seu potencial (BIRKETT, 2012). O mais importante é a experiência de visitar o museu, e com quem se visita. Para os jovens a principal motivação das visitas costuma ser a de partilhar a experiência com os amigos (DILESCHNEIDER, 2012), é muito mais provável que um jovem visite um museu com o seu grupo de amigos do que o faça individualmente (GUARDIAN, 2012).

Ou seja, os jovens não consideram o museu como parte dos seus circuitos de lazer, o que por sua vez leva a uma grande diminuição das suas visitas (CARDOSO, 2013). A educação formal ocupa boa parte do seu tempo, e o próprio museu tem sido apresentado como um complemento educacional pelas próprias instituições escolares, logo a perceção de que o museu é um local formal e disciplinado está presente na maioria dos adolescentes (FAUSTINE, 2012). Face a esta perceção das instituições, este público opta por locais mais casuais e convidativos a um ambiente social descontraído.

Para um jovem o museu deve tornar-se num local onde seja possível desenvolver o sentido de identidade pessoal e fortalecer relações pessoais, adquirir novos conhecimentos, talentos e habilidades (KELLY, BARTLETT, 2009). Os jovens sentem que não fazem parte dos museus, consideram que a instituição não lhes dá a oportunidade de testar as suas habilidades, manipular as suas próprias experiências, partilhar ideias ou fazer parte de algo criativo.

O jovem como membro ativo da sociedade.	Reorganização das estratégias de comunicação e mediação educativa.
Compromisso e envolvimento.	Museu participativo.
Atividades interativas.	Conteúdo diversificado.
Ambiente informal, social e convidativo.	Um lugar de entretenimento e aprendizagem.

Como foi referido anteriormente, um museu não é apenas responsável pela preservação e exposição de peças, mas também pela sua divulgação a todos os tipos de públicos, através de momentos lúdicos e pedagógicos que fomentem a aprendizagem. Com efeito, é essencial que se desenvolvam novas estratégias criativas e inovadoras direcionadas ao público jovem.

Uma estratégia que consideramos interessante para envolver os jovens nos museus é a exploração dos novos métodos de divulgação. Isto é, apostar não só nas redes sociais, como *Facebook*, *Twitter* ou *Instagram*, mas também nas plataformas online de comunicação digital, como o *Youtube* ou o *Twitch*. As redes sociais e outras plataformas online de *stream* podem contribuir para uma maior e mais diversificada divulgação, com capacidade de chegar a vários públicos. Para os jovens as plataformas como o *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* têm principal impacto, não só porque permitem um contacto constante com os amigos, mas também porque possibilita a circulação de informação de uma forma bastante rápida (CARDOSO, 2013). As plataformas de *stream* online, como *Youtube* e *Twitch* permitem a partilha em direto de uma experiência em formato de vídeo com boa definição, que chegam a ter milhares de *viewers*.

São estas plataformas que hoje se assumem como uma nova forma de expressão dos jovens, um modo de partilha de ideias, interesses ou até criação de movimentos e manifestações (CARDOSO, 2013). Estas assumem-se hoje, não só para os jovens, mas para a maioria do público, como uma ferramenta importante do dia a dia, que permite não só a conexão entre indivíduos, mas também o contacto com o mundo e com diversos acontecimentos (CARDOSO, 2013).

Assim, tendo em conta a presença constante destas ferramentas na vida quotidiana dos jovens, o uso das mesmas pelos museus pode ser uma mais valia, uma vez que impulsiona a troca de informação entre amigos, familiares, colegas de trabalho e até mesmo desconhecidos, a uma grande velocidade (CARDOSO, 2013). O uso deste tipo de recursos pode fomentar a ideia de que o museu não está apenas confinado ao âmbito escolar, mas também ao lazer e criatividade individual.

Obstante às vantagens da utilização destas plataformas como método de divulgação junto dos jovens, o museu não se deve cingir à sua utilização como método para chegar a este público. A menos que o conteúdo publicado seja original e pertinente, poucas vão ser probabilidades de chegarem a um grande número de indivíduos, uma vez que os jovens utilizam as redes sociais principalmente para estarem em contacto com os amigos. Com efeito, é essencial ter outras alternativas, como a utilização de revistas, imprensa de rua através da distribuição de panfletos, ou até mesmo abordar os jovens e falar do museu e dos seus projetos, utilizar a rádio e a televisão e incentivar o típico “passa a palavra”, isto é, estimular os jovens a falar do museu aos seus amigos (KELLY, BARTLETT 2009). Disponibilizar a colecção online e tornar os recursos do museu partilháveis também pode ser um importante método de divulgação, pois a informação é mais valiosa para os jovens quando pode ser partilhada (DILENSCHNEIDER, 2012).

Uma outra estratégia é a utilização de tecnologia digital por parte dos museus, não só como parte da própria museografia, mas também nas próprias atividades educativas. A revolução digital não teve apenas impacto na gestão e organização do património a nível institucional ou na facilitação de acesso a informações sistematizadas, mas também tem tido um forte impacto no modo de interação entre o público e o património (DÍAZ-ANDREU, 2017). Os jovens cresceram em contacto com o mundo digital e tecnológico, muitos são experientes em sofisticação técnica, bem como surpreendentemente distintos das gerações mais velhas em termos de valorização e utilização das tecnologias digitais (RIBEIRINHO, 2015).

A utilização e tecnologia digital vai desde a integração de quadros digitais interativos, salas imersivas, reconstituições digitais ou até mesmo utilização de Realidade Virtual (VR), a uma simples atividade que envolva a utilização de um tablet. Os jovens consomem e vivem tecnologia, faz parte das suas funções básicas, portanto criar uma exposição com foco tecnológico e voltada para iniciativas sociais pode ser uma estratégia eficaz (DILENSCHNEIDER, 2012).

Uma outra possibilidade é a incorporação de aplicações em smartphones de modo a levar os jovens a aprender, partilhar e discutir a exposição ao mesmo tempo em que a visitam, ou blogues com acesso através dos dispositivos móveis para visitas de estudo (RIBEIRINHO, 2015). Ainda assim, os estudos também sugerem que, apesar de os jovens acharem que o design e o uso destas aplicações é atrativo, as suas capacidades ou interesses em manusear a tecnologia e a informação não pode ser dada como adquirida (RIBEIRINHO, 2015).

Por fim, uma estratégia essencial é a criação de programas e atividades interativas em espaços convidativos para os jovens. Existem três motivos para visitar um museu, por razões sociais e recreativas com a finalidade de diversão e convívio, por razões educacionais, e pelo interesse nos próprios objetos, exposição ou monumento (ALMEIDA, 2005). A primeira razão tem especial impacto nos adolescentes, com efeito é necessário fazer das instituições um local informal e social, com programas e atividades interativas direcionadas para os interesses e necessidades deste público

É essencial os museus criarem programas que vão de encontro aos interesses dos jovens, como a identidade pessoal, talentos, habilidades e novas ideias (KELLY, BARTLETT, 2009). Muitos dos seus interesses direcionam-se para o “aqui”, “agora” e futuros, não para retrospectivas do passado (KELLY, BARTLETT, 2009). É importante que os programas criem oportunidade de explorar e refletir, e que permitam aos jovens apresentar as suas ideias e perspetivas (KELLY, BARTLETT, 2009). Outra característica importante é estabelecer um paralelo com o presente a partir de tópicos que gerem interesse, como problemas atuais ou tabus do passado (GUARDIAN, 2012), principalmente em museus de arqueologia.

Em suma, é importante mudar os programas, eventos e exposições, fazer do museu um local participativo para os jovens, com atividades baseadas não só na interatividade pessoal, mas também com os próprios objetos, poder tocar e examinar, sem serem infantilizados, e dar a oportunidade de explorar e refletir sobre novas experiências (KELLY, BARTLETT, 2009).

A nível internacional têm vindo a ser feitos alguns esforços por parte de museus na tentativa de integrar e captar o público jovem, de modo a que se tornem em locais destinatários para este tipo de público. Museus “móveis” e exposições ao ar livre em locais inesperados têm vindo a ser bastante desenvolvidos, com o objetivo de captar novos

públicos e envolver o público jovem (SHRAPNEL, 2012). Estas novas tendências têm sido por sua vez impulsionadas pelas diversas redes sociais, que facilitam a comunicação, combinadas com vários tipos de acontecimentos culturais em locais públicos (SHRAPNEL, 2012).

Destaca-se, contudo, a iniciativa do Museu de Londres, que recrutou jovens entre os 16 e 21 anos para formar o “The Junction Youth Panel”, um grupo de consultantes que trabalha em conjunto com o museu para assegurar que os diferentes projetos, eventos e exposições atraem os jovens (SHRAPNEL, 2012). Os membros não só contribuem para projetos de todas as áreas, como também ajudam na própria curadoria das exposições e organização de eventos públicos. Dos projetos realizados destaca-se o Londinium 2012, criado e desenvolvido por cerca de 100 jovens londrinos com o apoio dos membros da Junction, cujo objetivo foi dar a conhecer uma nova perspetiva da coleção Romana do museu (GUARDIAN, 2012). A suceder ao projeto, o jornal The Guardian (2012) publicou um artigo escrito pelos próprios jovens, onde são dadas algumas dicas para a captação do público jovem:

1. É importante que não estereotipem os interesses, os jovens estão à procura de ser desafiados e de desafiar os outros, de trabalhar em conjunto (GUARDIAN, 2012).
2. Estão à procura de adquirir novos conhecimentos que não são ensinados nas aulas, mas ao seu ritmo e criando a sua própria experiência (GUARDIAN, 2012).
3. O bilhete gratuito ou o reembolso de dinheiro é um bom incentivo e cria a oportunidade dos jovens se envolverem em projetos que consideram interessantes (GUARDIAN, 2012).
4. Criação de projetos participativos e temáticas relacionadas com a atualidade (GUARDIAN, 2012).
5. Apostar mais na divulgação através da comunicação digital e menos nas redes sociais (GUARDIAN, 2012).
6. “Considerar o museu como um vídeo do Youtube, precisa de se tornar viral”, envolver mais pessoas e incentivá-las a falar sobre o museu e sobre as suas experiências. (GUARDIAN, 2012)

3.3. O público adolescente e a Arqueologia

Em termos teóricos a ciência arqueológica tem tudo para ter sucesso junto do público jovem. A arqueologia detém um certo fascínio e curiosidade, é uma ciência que está ligada ao mistério, à aventura a locais exóticos e à descoberta de tesouros (HOLTORF, 2004). Esta ideia fantasiosa transmitida pelos filmes, literatura e videojogos fazem da disciplina um tema popular junto dos jovens. Desta forma a arqueologia tem a capacidade de envolver este público num ambiente educativo, mas também divertido e social, características essenciais para a sua captação.

Do ponto de vista educacional a arqueologia tem capacidade de consciencializar os jovens do espaço envolvente, desenvolve o pensamento lógico e raciocínio científico e estimula a investigação, interpretação e a multidisciplinaridade, uma vez que trabalha em conjunto com outras ciências, como química, biologia, geografia e ciências tecnológicas (CRACKNELL, CORBSIHLEY 1986).

Obstante às vantagens enunciadas, em termos práticos a situação é diferente, uma vez que se verifica que o interesse e participação desde público nos museus de arqueologia e arqueossítios é bastante reduzido. Ao longo das últimas décadas tem-se tornado cada mais evidente para os profissionais da área a necessidade de envolver o público, especialmente o público mais jovem. Esta integração e educação no âmbito arqueológico tem vindo a ser realizado através de diversas estratégias que vão desde visitas a escavações arqueológicas à construção de parques arqueológicos (JAMESON, BAUGHER, 2007). Aos jovens tem-se procurado levar a arqueologia às escolas através de exposições móveis, palestras, oficinas de professores e estudantes e atividades práticas com artefactos (JAMESON, BAUGHER, 2007).

O contacto dos jovens com a arqueologia, em âmbito educacional e com monitorização profissional, dá-se essencialmente em três contextos:

a. Contexto escolar.

Para muitos dos jovens o primeiro contacto com a arqueologia dá-se em contexto escolar, essencialmente através de visitas de estudo a museus de arqueologia ou locais arqueológicos. Por outro lado, a arqueologia é muitas vezes dispensada das lições escolares, onde não se faz uma distinção entre história e arqueologia (CRACKNELL, CORBSIHLEY 1986).

Contudo este contexto é essencial, um dos principais problemas do património histórico e arqueológico é a deterioração que sofre continuamente devido a diversas causas, como a falta de consciencialização pública sobre o valor e necessidade da conservação (LÓPEZ AMBITE, 2000). Face a este problema torna-se essencial educar e sensibilizar o público, incidindo também na educação básica e secundária dos jovens, de forma a criar cidadãos que respeitem o património arqueológico (LÓPEZ AMBITE, 2000).

Destaca-se um programa educativo em contexto escolar que explorou a metodologia arqueológica como recurso didático. O projeto *Arqueobohío* 2013, desenvolvido em conjunto com uma escola secundária, reconhecido pela Universidade de Múrcia como um projeto de investigação e educação inovador. O *Arqueobohío* teve como objetivo iniciar os estudantes à pesquisa histórica e análise de fontes através do método arqueológico, permitindo, consequentemente, desenvolver conhecimentos em diferentes áreas (EGEA VIVACOS, ARIAS FERRER, 2013). O projeto, constituído pelas diversas fases do trabalho arqueológico, permitiu uma participação direta dos alunos em todos os processos de reconstrução e interpretação (EGEA VIVACOS, ARIAS FERRER, 2013). No final os participantes tiveram a oportunidade de criar um pequeno museu, e apresentar o seu trabalho ao público (EGEA VIVACOS, ARIAS FERRER, 2013).

b. Visitas a Arqueossítios.

Os arqueossítios podem ser um importante recurso didático para explicar um determinado período histórico, sobretudo aqueles que carecem de fontes escritas (LÓPEZ AMBITE, 2000). Hoje estes locais são completados por placas, guias e folhetos explicativo, no entanto isso é insuficiente (LÓPEZ AMBITE, 2000). A melhor forma de captar o público jovem será conseguir que este visualize o próprio passado de modo a ser estimulado por ele. Isso é possível através de reconstruções de edifícios ou até mesmo de assentamentos completos (LÓPEZ AMBITE, 2000), sejam elas reconstruções reais ou virtuais. Com a tecnologia de hoje é possível cativar o jovem não só a partir de reconstruções do próprio sítio, mas também utilizar as mesmas para a elaboração de atividades didáticas que sejam identicamente divertidas e educativas.

c. *Visitas a Museus de Arqueologia.*

É nos museus de arqueologia que se estabelece uma maior ligação entre os jovens e a arqueologia, porém a situação didática destas instituições está um pouco pobre (LÓPEZ AMBITE, 2000). A grande maioria dos museus expõe a informação de forma ordenada e com peças segundo uma única interpretação, sem dar lugar a alternativas, o acervo baseia-se muitas vezes em peças significativas, mas sem contexto entre si, quase sempre a partir de um ponto de vista mais cronológico e menos temático (LÓPEZ AMBITE, 2000). Quanto aos programas educativos, as exposições são na maioria das vezes completadas por uma visita guiada pelos próprios professores ou monitores do museu, convertendo a atividade num prolongamento da aula (LÓPEZ AMBITE, 2000). O mesmo acontece com os sítios arqueológicos, o que acaba por desmotivar os alunos e afasta o impacto lúdico que a saída e a própria visita podem ter no público jovem (LÓPEZ AMBITE, 2000). Ainda se mantem, portanto, uma conceção tradicional de o museu arqueológico ser, essencialmente, expositivo e dirigido a um público específico, como especialistas ou estudantes da área. São poucos aqueles que seguem modelos modernos e mais compreensivos, dedicados a todo o tipo de visitantes (LÓPEZ AMBITE, 2000). Contudo, é importante destacar, mais uma vez, os projetos desenvolvido no Museu de Londres, Londinium 2012, que não só teve um impacto educacional e social positivo nos jovens, como criou uma nova perspectiva na orgânica dos museus.

Em conclusão, os jovens detêm uma imagem positiva da arqueologia, no entanto, é preciso investir numa comunicação educativa que os conduza para uma imagem real. Para tal é necessário que os museus invistam na criação de programas e projetos, direcionados para a arqueologia, que sejam participativos, inovadores e se adaptem às necessidades e interesses dos adolescentes. É essencial que a arqueologia deixe de ser para este público um simples complemento educacional, e se torne numa temática divertida e desafiante.

A participação dos arqueólogos é um outro fator importante para uma comunicação educativa eficiente. Cabe também ao arqueólogo não só considerar a necessidade de realizar uma comunicação educativa eficiente junto do público jovem, como também criar estratégias pedagógicas que visem uma melhoria dessa mesma comunicação.

	Forças	Oportunidades
Positivo	<ul style="list-style-type: none"> • Adequados para a participação dos visitantes. • Permitem projetos de participação ativa. • Atividades interativas e desafiantes. • Forte capacidade social. • É um tema distinto e cativante. • Acesso direto às fontes. • Uma imagem positiva da Arqueologia. • Amplitude temporal e temática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Novas experiências. • Interativo e imersivo. • Multidisciplinar. • Discurso científico pode ter múltiplas perspectivas e diferentes temáticas. • Identificação do público com os objetos. • Paralelos com o presente. • Curiosidade dos jovens. • Alinhamento com determinados programas escolares, quer no ensino geral quer no profissional. • Ligações a questões atuais da sociedade e promoção da participação dos jovens nesses debates.
	Fraquezas	Ameaças
Negativo	<ul style="list-style-type: none"> • Certa dificuldade em conciliar as múltiplas perspectivas sobre o acervo, com rigor científico e histórico. • Por vezes detém de uma narrativa pouco clara e inteligível. • Dificuldade em atentar às necessidades e interesses dos jovens. • Exposições com pouca relevância para o dia-a-dia dos jovens. • Por vezes é dada mais importância ao objetos do que à história do objetos. • Programas educativos pouco interativos e por vezes infantis. • Fraca divulgação. • Necessidades orçamentais. • Necessidades de reforço das equipas dos S.E. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visão estereotipada de que os museus são aborrecidos e pouco convidativos. • Forte presença do “passado” e fraca ligação com o presente. • Museus visitados essencialmente em contexto escolar, expondo a intuição essencialmente como componente educativa, e não como entretenimento e forma de socializar. • Perda de identidade e da missão dos museus enquanto agente social. • Dificuldade em validar as contribuições dos visitantes. • Um mundo cada vez mais digital. • Desenvolvimento de outras plataformas de entretenimento que competem com os museus.

3.3.2. Análise SWOT: Arqueologia, os Museus e os Jovens

Uma das forças da arqueologia é, sem dúvida, a sua imagem positiva e popularidade junto dos jovens. A curiosidade e o fascínio pelos arqueólogos, mesmo que por vezes longe da realidade, atribui à arqueologia uma característica distinta e cativante que pode levar os jovens a ter a uma atitude mais positiva. Para além desta imagem podemos também atribuir dois aspetos essenciais, capacidade educativa e capacidade social passível de entretenimento.

Em termos educativos podemos destacar diversas capacidades. Como foi referido a arqueologia, como ciência, é multidisciplinar, isto é, auxilia-se em outras ciências profissionais, como biologia e química e em engenharia tecnológica, para complementar as suas próprias investigações, e em contexto museológico apoia-se ainda nos estudos sociológicos, para compreensão e delineamento de estratégias dedicadas aos diferentes públicos.

Nos projetos e atividades dos museus, esta multidisciplinaridade também é utilizada, uma vez que um dos objetivos educacionais do próprio museu é ser um complemento, de forma que segue um alinhamento dos programas escolares do ensino geral e do ensino profissional. Uma outra característica educacional é o acesso direto às fontes arqueológicas. Acesso este concedido ao público nos arqueossítios e nos museus de arqueologia, através do contacto com diversos materiais. Este contacto é dado não só pela exposição, mas também pelas diversas atividades desenvolvidas, como oficinas e ateliês de arqueologia. Ainda no âmbito educacional destaca-se a amplitude temporal e temática da disciplina, uma vez que a mesma estuda os diferentes períodos e temas.

Outra característica importante são as capacidades sociais da arqueologia, fundamental para o jovem. Capacidades estas que podem ser desenvolvidas nas distintas atividades realizadas e, simultaneamente, dar ao museu um carácter mais participativo e passível de entretenimento. Esta característica social é muitas vezes reforçada pela imagem interativa das próprias atividades, que procuram envolver os diferentes públicos e simultaneamente provê-lo de uma aprendizagem ativa e participativa.

Face a estas características educacionais e sociais, os museus têm a oportunidade de criar uma estratégia educacional que vise não só a educação do público, mas também o seu entretenimento.

Atividades e projetos que, com a amplitude temporal e temática, podem abordar temas distintos e cativantes, assim como desenvolver um discurso científico com múltiplas perspectivas, que desenvolva questões atuais da sociedade, que identifique o público com o passado e com os objetos provenientes desse passado. Atividades interativas e imersivas adequadas à participação de qualquer visitante, com capacidade de criar experiências, despertar a curiosidade do jovem e estimular a imagem positiva referida inicialmente.

Porém, obstante a estes aspetos positivos, é necessário refletir no impacto de algumas características negativas. Uma primeira ameaça considerável é a própria visão aborrecida que os jovens têm dos museus de arqueologia, visão esta colmatada por aspetos que vão de encontro à própria estratégia educativa. A narrativa pouco clara e por vezes inteligível, as exposições sem relevância para os jovens e sem qualquer ligação ao presente, a certa dificuldade que existe em conciliar as múltiplas perspectivas sobre o acervo, e programas pouco interativos e infantis, são algumas fraquezas que podem acentuar esta visão e, simultaneamente, ter fortes impactos na captação do público jovem.

Outro fator negativo com bastante impacto é a perda de identidade e de missão dos museus enquanto agente social. Como foi referido inicialmente, o aspeto social do museu é uma particularidade importante da arqueologia e dos museus de arqueologia. No entanto essa perda de identidade e missão verifica-se, especialmente, em relação ao jovem, que cada vez mais visita o museu apenas em contexto escolar, o que por sua vez expõe a instituição apenas como uma componente educacional.

As fraquezas das estratégias dos serviços são colmatadas por outros aspetos como a forte presença do passado e fraca ligação ao presente, fator que desmotiva os jovens, e dificuldade em validar as contribuições dos visitantes na própria exposição ou comunicação educativa, em que não é dada a oportunidade de o adolescente ser integrado na conceção do próprio programa educativo, ou de partilhar ideias que considera interessantes de serem desenvolvidas.

Por fim, existem também alguns aspetos negativos menos controláveis que têm um forte impacto. Como é o caso das necessidades orçamentais e de reforço das equipas dos serviços educativos, que podem ter um impacto direto e substancial aquando do desenvolvimento de estratégias e monitorização de atividades e projetos. Também a competição com um mundo cada vez mais digital e o avanço e diversificação de outras plataformas de entretenimento, faz da captação do público adolescente uma tarefa mais árdua.

Em conclusão, é necessário apostar no desenvolvimento dos aspetos positivos direcionados à socialização, interação e educação do público jovem e tentar diminuir o impacto das fraquezas, especialmente as referentes à própria estratégia educativa. É essencial a conceção de uma modelo que considere os diferentes aspetos positivos e negativos, de modo a ser desenvolvida uma comunicação educativa eficiente.

4. Apreciação das atividades dirigidas aos jovens nos Museus de Arqueologia Nacionais

Como foi referido inicialmente nesta dissertação, foram selecionados e analisados 5 casos de estudo correspondentes a 4 Museus de Arqueologia e 1 Centro Interpretativo. A escolha destes casos de estudo teve como objetivo não só a análise dos programas educativos das instituições, mas também a presença de projetos e programas dedicados aos jovens entre os 13 e os 17 anos, o público em estudo. Também como parte da análise dos casos de estudos foi perceber se os jovens marcam presença no museu e participam nas atividades. A escolha destas instituições deveu-se ao facto de considerarmos os seus programas educativos diversificados e inovadores, com fortes capacidades educativas e de entretenimento, características que consideramos importantes aquando da sensibilização do público adolescente.

Casos de estudo selecionados:

- a) Museu Nacional de Arqueologia.
- b) Museu Arqueológico do Carmo.
- c) Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa.
- d) Centro Interpretativo PO.RO.S – Museu Portugal Romano em Sicó.
- e) Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa.

Para uma melhor perceção da participação dos jovens nos casos selecionados, optámos por recorrer ao método de entrevista em formato de Google Forms, submetido aos coordenadores dos Serviços Educativos dos museus. A entrevista composta por 18 perguntas (Ver Anexo 3) teve como objetivo obter, de forma mais direta, resultados acerca da captação do público jovem nas instituições. As perguntas baseiam-se essencialmente na constituição dos próprios serviços educativos, as atividades desenvolvidas pelos mesmo serviço ao público alvo, a capacidade da instituição em cativar o público em estudo, tanto em termos expositivos como em atividades e projetos desenvolvidos, e, por fim, a frequência das visitas e participação em atividades.

Infelizmente dos 5 casos de estudo seleccionados apenas 3 aceitaram responder à entrevista:

- a) Museu Nacional de Arqueologia.
- b) Museu Arqueológico do Carmo.
- c) Centro Interpretativo PO.RO.S – Museu Portugal Romano em Sicó.

Relativamente aos restantes casos, baseámos a nossa análise nos programas educativos disponibilizados *online*.

A análise e discussão que se segue baseou-se não só nos resultados das entrevistas e programas educativos disponibilizados, mas também nos estudos bibliográficos acerca da educação patrimonial em museus de arqueologia, comunicação educativa e estudos no âmbito da participação dos jovens em museus.

4.2. Análise e Discussão

Quando falamos em programas educativos de museus de arqueologia o primeiro facto a ter em consideração é o seu principal objetivo, educar o público no âmbito do património arqueológico. O fator da educação patrimonial nos programas não só visa promover a difusão cultural e transmitir conhecimentos à sociedade, como também é essencial para a preservação e valorização do próprio património arqueológico. Uma educação patrimonial em arqueologia tem como principal objetivo criar uma ligação entre o património arqueológico e a sociedade e, consequentemente, fortalecer os sentimentos de identidade, cidadania e inclusão.

No âmbito da educação patrimonial voltamos a distinguir a missão do MNA, focado em educar o público a nível patrimonial e, inclusive, a integrar essa educação nas escolas a partir da plataforma online “Rede de Clubes de Arqueologia”, com o objetivo de educar os jovens dos diversos ciclos de ensino, e fortalecer o sentimento de cidadania, de preservação e valorização do património arqueológico Nacional.

Também o MAC mostra uma forte componente de educação patrimonial, focada essencialmente no espólio, “A principal missão do Serviço Educativo é dar a conhecer a(s) história(s) do edifício e da colecção do Museu”, o museu distingue-se também pelas diversas temáticas presentes no programa educativo, de âmbito histórico e arqueológico.

O museu D. Diogo de Sousa e o museu PO.RO.S, por sua vez, focam-se na educação do público em relação ao património arqueológico romano regional, “O PO.RO.S - Museu Portugal Romano em Sicó é um espaço de interpretação dedicado ao romano em Portugal em particular nas terras de Sicó, território onde se insere Conimbriga”, e o Museu de Foz Côa nos vestígios arqueológicos pré-históricos do Vale do Côa. Todos eles partilham um objetivo comum, divulgar o património arqueológico do nosso país e educar o público em relação a esse mesmo património.

Tendo em conta o fator importante da educação patrimonial o museu de arqueologia deve deter também de estratégias eficientes que visem uma boa divulgação, comunicação e educação do património arqueológico a qualquer tipo de público. Como foi referido por Mário Antas (2013) no caso dos museus de arqueologia, uma comunicação educativa eficiente deve basear-se, entre diversos fatores, numa comunicação interativa para os diversos públicos e novas formas de aprender arqueologia. Para uma maior participação é essencial que o museu não só promova exposições participativas que apelem a uma aprendizagem ativa, com também realize atividade inovadoras.

É na realização do próprio programa que o serviço educativo do museu deve ter em consideração os seguintes fatores:

a) Importância da arqueologia e do objetos arqueológico

A importância da arqueologia e do objeto arqueológico, não só a nível didático, mas também como objetos comunicante, com características e contexto específico. É essencial atribuir um significado ao objeto arqueológico exposto. Por vezes, muitas das peças expostas, apesar de bastante significativas, não têm qualquer contexto entre si, partindo apenas de uma perspectiva mais cronológica e menos temática (LÓPEZ AMBITE, 2010). A organização da exposição arqueológica é igualmente importante para uma comunicação educativa eficiente, mais do que uma ordem cronológica e legendas de identificação, as peças devem integrar um contexto e uma, ou várias, temáticas.

O museu PO.RO.S, por exemplo, organiza a sua exposição de uma forma essencialmente temática, onde em espaços distintos são apresentados diferentes aspetos do tema romano, desde as legiões à vida quotidiana, estabelecendo sempre um paralelo com o presente e com a própria arqueologia. Esta organização não negligencia, contudo, a cronologia dos artefactos, há sempre a preocupação em situar o visitante.

b) Recursos didáticos.

Os recursos didáticos são outro fator essencial que pode fazer parte da própria exposição, ou serem utilizados em ações específicas para os públicos. Obstante ao seu contexto, todos têm o mesmo objetivo, auxiliar, melhorar e facilitar a comunicação educativa ao público.

Estes recursos didáticos podem tomar diversas formas, que vão desde as maletas pedagógicas e materiais usados nas oficinas, até ao formato expositivo das próprias apresentações. Estes recursos são muitas vezes utilizados em atividades específicas, contudo, podem também ser incorporados na própria exposição através de maquetes, réplicas manipuláveis e quadros interativos.

Aqui é importante destacar os diversos recursos didáticos interativos integrados na exposição do museu PO.RO.S. Destacam-se as salas de realidade aumentada, salas imersivas, diversos quadros interativos temáticos, réplicas de tamanho original e maquetas 3D interativas. O Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa, por sua vez, detém também de um recurso didático distinto, o “*Ludi Saeculares*”, que pode ser usado não só pelo próprio museu, mas também em contexto escolar ou até em casa.

Atualmente estes recursos didáticos desenvolvem-se muito à base das tecnologias digitais. No caso dos museus nacionais identificados a maioria destes recursos tecnológicos tomam a forma de quadros e maquetas interativas integradas na exposição, mas nos exemplos internacionais muitos dos programas educativos integram estes recursos nas atividades, como é o caso da utilização de *tablets* no Museu Britânico e Museu da Acrópole.

c) Adaptação ao público

Um outro fator essencial é a adaptação do programa aos diferentes visitantes, para uma comunicação educativa eficiente é essencial considerarem-se sempre os diferentes públicos.

Esta adaptação passa, inicialmente, pela formação do serviço educativo do museu, uma vez que a formação dos monitores é essencial para uma comunicação eficiente. Nos museus selecionados todos detêm, pelo menos, um técnico superior. O museu PO.RO.S conta com 4 técnicos superiores com habilitações em arqueologia, turismo e antropologia,

o museu MAC conta com dois técnicos licenciados e o MNA com um técnico superior, todos com idades compreendidas entre os 25 e os 54 anos.

Para além da formação dos técnicos, é essencial a disponibilidade dos mesmos para a conceção de um plano educativo que tenha em consideração os diferentes tipos de públicos, incluindo os jovens. A conceção de um programa deve envolver uma vasta pesquisa qualitativa sobre o público alvo, devem ser analisados os seus interesses e necessidades, obter dados essenciais como idade e escolaridade, e, por fim, considerar e adaptar os dados ao espaço onde se desenvolvem as atividades (ELLICK, 2007).

A adaptação ao público passa ainda pelo desenvolvimento de estratégias dinâmicas e diversificadas, que conduzam a diferentes formas de criação de conhecimento e participação e sejam adaptadas aos diferentes públicos. Também os museus selecionados, quando questionados pela principal missão e público alvo do S.E., expõem a preocupação em se adaptarem aos diferentes públicos. O PO.RO.S menciona que pretende ser “um espaço de referência (...) capaz de comunicar com públicos diversificados”, o MNA refere que o próprio S.E. do museu foi criado para “dar resposta às novas exigências sociais decorrentes entre os Museus e o Público, todos os seguimentos do público”, também o MAC expõe que “temos vários públicos aos quais tentamos chegar e comunicar”.

O MAC e o MNA referem ainda que o seu principal público alvo é o escolar “(...) entre os quais se pode destacar, até pela sua significância numérica, o público escolar (ensino básico, secundário e superior)” menciona Rita Santos do MAC, “(...) o público escolar, desde Jardim-se-Infância à Universidade Sénior, é aquele, com que mais trabalhamos” refere Maria José Albuquerque do MNA. Quanto ao PO.RO.S não é mencionado um público alvo específico, porém é referida a frequência das visitas escolares, o que, consecutivamente, leva à preocupação em adaptar o programa e este público.

Nos programas educativos dos museus selecionados, incluindo os que não responderam à entrevista, está patente a preocupação em adaptar as atividades ao público escolar. Predominam as atividades ao ensino básico, entre os 6 e os 14 anos, em menor número as atividades para o ensino secundário. Isto deve-se, essencialmente, ao facto de ao longo do 1º, 2º e 3º Ciclo do ensino básico, ser lecionada a disciplina de História, sendo

que a partir do Secundário apenas a área de Línguas e Humanidades tem esta disciplina, onde é lecionada, essencialmente, História Contemporânea.

A preocupação pelo público escolar é patente não só nos museus nacionais seleccionados, mas também nos exemplos internacionais presentes no primeiro capítulo, em que os programas educativos são igualmente organizados a partir dos diferentes graus de ensino. Porém, aqui verifica-se não só um maior número de temáticas como a forte presença de atividades dedicadas ao ensino secundário, entre os 15 e os 18 anos.

d) Atividades dinâmicas

A realização de atividades dinâmicas e diversificadas, que sejam educativas, informativas e participativas. Devem-se realizar num clima agradável, de acordo com os interesses do indivíduo, e com base num processo educativo que permite não só aprender, mas também partilhar. Estas atividades devem ser realizadas por mediadores e através de recursos didáticos, recorrer à própria exposição do museu, ser interativas e multidisciplinares e, não só ensinar novas formas de aprender, mas também educar o público para a valorização e preservação do património arqueológico (ANTAS, 2013). São atividades que devem seguir uma política de inclusão, ser acessíveis a todo o tipo de públicos e promover exposições que apelam a uma aprendizagem ativa e construção de conhecimento pessoal.

Por sua vez, são ações que se baseiam no Modelo Educacional, que tem como objetivo promover a aprendizagem básica da arqueologia e os seus métodos, assim como a importância de proteger e conservar o património arqueológico, e Modelo de Relações Públicas, cujo objetivo é dar a conhecer a popularidade da arqueologia e a sua função na sociedade contemporânea, em que o público é visto como o objeto de intervenção, a quem é necessário comunicar e educar.

Face a esta necessidade de adaptar a comunicação educativa aos diferentes públicos e, por sua vez, desenvolver estratégias e atividades que captem esses públicos, os museus têm vindo a desenvolver programas educativos que vão além de simples visitas guiadas. Têm vindo a ser integradas as oficinas arqueológicas, os ateliês de manuseamento de artefactos, as visitas jogos baseadas em “caça ao tesouro” pela exposição arqueológica, entre outras.

Também nos museus selecionados se distinguem estas atividades⁴. O museu PO.RO.S refere a existência de “(...) oficinas de arqueologia, oficinas de mosaicos, oficinas de vestuário romana e oficinas de escrita”, o MAC também menciona que “no que respeita aos tipos de atividades podemos destacar (...) as visitas jogo, oficinas de férias, workshops e visitas orientadas” e o MNA “(...) oferece um vasto e diversificado conjunto de ações pedagógico-formativas (vistas orientadas, visitas orientadas com dramatização, ateliês, oficinas, entre outras)”. Também no programa educativo do Museu D. Diogo de Sousa e Museu de Foz Côa o mesmo se verifica, diversas iniciativas à base de oficinas, ateliês, jogos, apresentações e visitas guiadas.

As atividades mencionadas centram-se essencialmente no público e procuram seguir as linhas de ação referidas, as visitas guiadas workshops e jogos temáticos procuram educar o público de uma forma mais interativa e participativa e são bastante significativas para a estimulação social e criação de sessões de valorização do património arqueológico. As oficinas e ateliês são atividades criativas que criam momentos participativos, educativos e passíveis de entretenimento.

Relativamente aos programas educativos dos museus analisados a nível internacional (Ver Anexo 2) destacam-se também as atividades à base de workshops, diversas oficinas e ateliês temáticos, jogos, apresentações e sessões temáticas. Dedicadas a diversos temas onde se procura explorar, não só o acervo, mas também a característica multidisciplinar da arqueologia, onde são abordadas diferentes temáticas relacionadas com a própria exposição e atividades no âmbito da geografia, química e biologia. Outra característica é o recurso constante à tecnologia digital, destacando-se aqui o Museu da Acrópole que recorre à utilização de tablets, fornecidos pelo próprio museu, em praticamente todas as atividades desenvolvidas.

De forma geral, museu nacionais e internacionais seguem uma estratégia educativa semelhante. A partir destas oficinas, ateliês, workshops e outras atividades comuns a todos estes museus, procura-se interagir diretamente com o público de uma forma participativa e criativa que promovem uma aprendizagem ativa.

⁴ Consultar tabela no final do capítulo.

Porém serão estas linhas de ação suficientes para os museus de arqueologia nacionais conseguirem atrair o público adolescente entre os 13 e os 17 anos? Os casos selecionados detêm de um programa educativo exemplar, onde são considerados todos os fatores essenciais para uma captação do público e comunicação educativa eficiente. No entanto, segundo as entrevistas realizadas, é possível verificar que a captação do público adolescente continua a ser um desafio.

A partir dos resultados apurados nas entrevistas é possível considerar o seguinte.

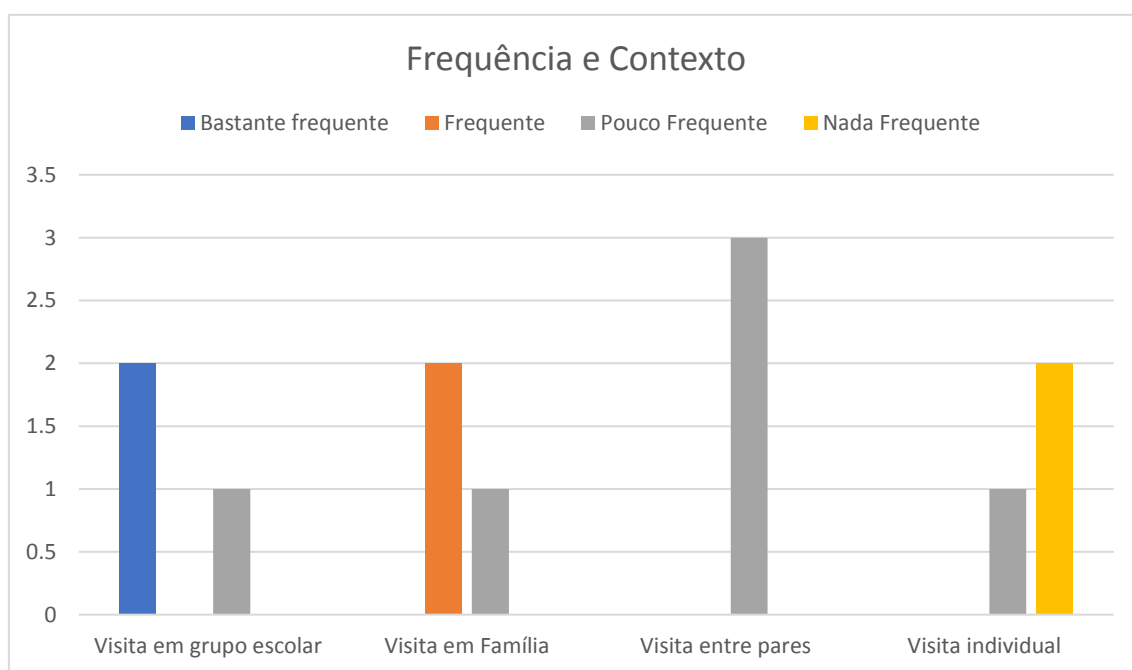


Gráfico 3: Frequência e contexto em que os jovens entre os 13 e os 17 visitam os museus em estudo.

Segundo o gráfico é possível verificar que a grande maioria dos jovens que se desloca aos museus de arqueologia selecionados o faz a partir de visitas em grupo escolar e visitas em família, sendo que as visitas entre pares ou com amigos e as visitas individuais são pouco ou nada frequentes. O museu PO.RO.S e o MNA identificaram que as visitas em grupo escolar são “bastante frequentes”, as visitas em família “frequentemente”, as visitas entre pares “pouco frequentes” e visitas individuais “nada frequentes”. O MAC, por sua vez, identificou que as visitas em grupo, em família e entre pares são “pouco frequentes” e as visitas individuais “nada frequentes”. Relativamente às visitas entre

pares, ou com amigos, e as visitas individuais são pouco ou nada frequentes nos 3 museus, o que consideramos que vai de encontro às investigações de Kelly (2009) ou de Cardoso (2013), os jovens não têm interesse em visitar museus fora do contexto escolar excetuando quando o fazem com familiares.

Face a estes resultados consideramos que é essencial cativar o público jovem a visitar o museu para além das visitas escolares, e tentar que o mesmo veja o museu como um local não só de aprendizagem, mas também entretenimento. Muitos jovens vêm as visitas escolares como um complemento que lhes é imposto, outros simplesmente encaram a visita como um pretexto de sair da escola, e poucos são aqueles que associam uma visita a um museu a divertimento. Com efeito, consideramos que é essencial começar a cativar os jovens para a visita entre pares ou individual. A segmentação deste público alvo por “grupo escolar” é importante especialmente devido ao papel educativo, no entanto, observamos também que é necessário começar a encarar este público de uma forma mais específica, em que sejam considerados os seus interesses e necessidades pessoais

Posteriormente foi colocada a questão de como é avaliada a capacidade do museu em captar o público jovem entre os 13 e os 17 anos.

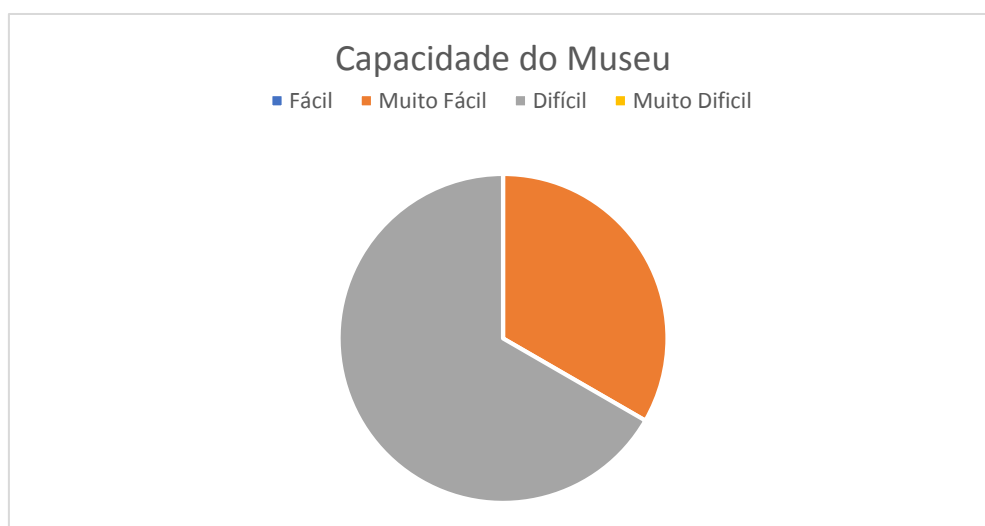


Gráfico 4: Capacidade dos museus em estudo em captar o público entre os 13 e os 17 anos.

O MAC e o MNA identificaram a capacidade do seu museu como “difícil”, o PO.RO.S foi o único a identificar a sua capacidade como “muito fácil”. O facto de o PO.RO.S considerar fácil a sua a capacidade de captar os jovens deve-se, essencialmente, ao facto de o museu ser um Centro Interpretativo profundamente interativo, enquanto que o MNA e o MAC têm um carácter mais tradicional. Consideramos, efetivamente, que a capacidade do museu PO.RO.S em atrair os jovens é maior quando comparada com os restantes museus analisados, especialmente devido ao seu carácter interativo a participativo, com forte recurso às tecnologias digitais. Como foi referido no capítulo anterior, a tecnologia, algo essencial para os jovens, presente na exposição de um museu arqueológico tem fortes repercussões na participação deste público.

Contudo, quando questionados pela capacidade da própria arqueologia em captar este público, as respostas foram semelhantes. Os museus acordam que é “difícil” no caso do MNA e MAC e “muito difícil” segundo o PO.RO. S.

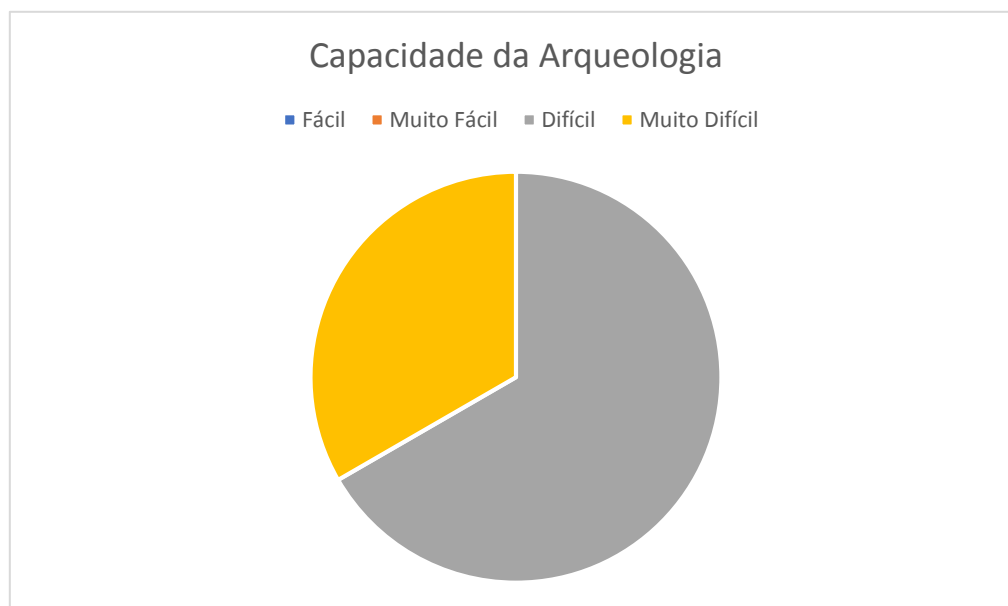


Gráfico 5: Capacidade da arqueologia na captação do público jovem entre os 13 e os 17. anos.

Consideramos que isto se deve, essencialmente, ao facto de os jovens não verem interesse na arqueologia que lhes é apresentada. O que eles vêm, por outro lado, é um grande número de peças e objetos arqueológicos espalhados, uns mais interessantes que outros, mas sem contexto e sem uma história visível. Outro fator é que a arqueologia que lhes é apresentada é a real, e não a versão fantasiosa.

Nós, por outro lado, consideramos que a arqueologia tem fortes capacidades de cativar os jovens, simplesmente tem de ser apresentada tendo em conta os seus interesses. É importante estabelecer uma ponte entre a arqueologia real a aquela apresentada na cultura popular, mostrar que a arqueologia pode ser imersiva, cativante e divertida de uma forma autêntica e ética, e, sobretudo, mostrar que tem um papel importante e ativo na sociedade de hoje.

4.3. As atividades dedicadas ao público adolescente

Segundo os dados obtidos nas entrevistas, os museus inquiridos procuram cativar o público adolescente entre os 13 e os 17 anos através de “atividades de que solicitem uma participação ativa dos jovens” (MNA), procuram “proporcionar experiências e momentos bem passados passíveis de criar recordações” (PO.RO.S) e tentam “estabelecer uma comunicação entre o passado e a realidade que estes jovens experienciam e sempre que possível oferecer uma experiência prática e imersiva” (MAC). Todos eles mencionam também a existência de atividades específicas para os jovens entre os 13 e os 17 anos.

Museu Programa de Atividades

<p><i>Museu Nacional de Arqueologia</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Visitas Orientadas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tesouros da Arqueologia Portuguesa (6 – 14 anos / 15 – 18 anos) - Antiguidades Egípcias (6 – 14 anos / 15 – 18 anos) • <u>Visitas Orientadas Temática:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Antiguidades Egípcias: A Mumificação (6 – 14 anos) <li style="padding-left: 150px;">Casas, Templos e Túmulos (6 – 14 anos) • <u>Ateliês com visita orientada:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Antiguidades Egípcias (6 – 14 anos) - Tesouros da Arqueologia Portuguesa (6 – 14 anos) • <u>Oficinas Lúdico-Pedagógicas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Pré-História (6 – 14 anos) - Povos Pré-Romanos (6 – 14 anos) • <u>Maleta pedagógica com temáticas representativas do acervo. (Para professores).</u>
---	---

Em termos gerais o Museu Nacional de Arqueologia detém de um programa educativo focado na sua exposição, sendo que as atividades variam com a temática apresentada, do Antigo Egipto à ocupação humana no território português. O museu diferencia-se na questão da educação dedicada ao património arqueológico português. Dentro dos seus objetivos de educação patrimonial distingue-se a “Rede de Clubes de Arqueologia”, promovida por Mário Antas, uma rede de cooperação do museu com as escolas, que pretende introduzir de forma inovadora a educação patrimonial no ensino formal.

Tal como é referido na entrevista dedicada ao museu, o programa educativo oferece um conjunto de ações pedagógicas-formativas das quais se destacam as visitas orientadas, visitas com dramatização, ateliês e oficinas. Segundo o museu as atividades com mais sucesso junto deste público são as visitas seguidas de ateliês ou oficinas, e as exposições das Antiguidades Egípcias e Tesouros da Arqueologia Portuguesa.

Contudo, verifica-se que o programa concebido se dedica essencialmente ao público entre 6 os 14 anos, sendo que apenas as visitas orientadas abrangem o público entre os 15 e os 18 anos. Em relação a este fator, foi nos justificado por Maria José Albuquerque, coordenadora do S.E, que as visitas dos alunos do Secundário, entre os 15 e 18, são menos frequentes uma vez que o período e contextualização histórica do museu não faz parte do programa curricular dos alunos. Quanto à frequência com que os jovens aderem às atividades não obtivemos resposta.

*Museu
Arqueológico
do Carmo*

- Atividades temáticas:
 - Antigo Egipto (6 – 10 anos)
 - América do Sul (6 – 10 anos)
 - 25 de Abril (6 - 12 anos / 12 – 18 anos)
 - Arquitetura (6 – 12 anos)
 - Escultura (6 – 12 anos)
 - Curiosidades e colecionismo (6 – 12 anos)
 - Roma Antiga (7 – 10 anos)
 - Terramoto de 1775 (8-12 anos)
 - Idade Média (8-12 anos)
- Visitas jogo:
 - Mistérios no Carmo I (6 – 8 anos)
 - Atividade de descoberta (6 – 12 anos)
 - Atividades Mistério (7 – 10 anos / 10 – 12 anos)
 - Mistérios no Carmo II (8 – 12 anos)
 - Salvaguarda do Património (6-15 anos / 16-18 anos)
 - Idade Média (16-18 anos)
- Arqueologia:
 - Visita jogo sobre o trabalho do arqueólogo (6 – 10 anos)
 - Jogo de pistas centrado na colecção do museu (8-12 anos)
 - Atividade *hands-on* na temática da pré-história (8 – 15 anos)

Relativamente ao programa do Museu Arqueológico do Carmo destacam-se também as visitas-jogo, oficinas, visitas orientas e workshops, atividades também referidas na entrevista. As temáticas do programa são diversas havendo um predomínio das atividades dedicadas às crianças entre os 6 e os 12 anos e entre os 8 e os 12 anos. Quanto às atividades dedicadas ao público em estudo destacam-se as temáticas relacionadas como o 25 de Abril, que abrange jovens entre os 12 e os 18 anos, as visitas-jogo dedicadas à Salvaguarda do Património, dos 6 aos 15 e dos 16 aos 18 anos, e à Idade Média, dos 16 aos 18 anos. Relativamente à oferta relacionada com a arqueologia destaca-se a atividade *hands-on* na temática da pré-história, para jovens entre os 8 e os 15 anos.

Rita Santos, coordenadora do S.E., refere na entrevista que as atividades que considera serem mais atrativas para os jovens entre os 13 e os 17 anos são aquelas no âmbito do Terramoto de 1755 e 25 de Abril “(...) são os temas que se têm mostrado mais apelativos para esta faixa etária.” e também algumas exposições temporárias de Arte Contemporânea “(...) se têm revelado ótimos pontos de partida para conversas animadas”. No entanto, é referido que a participação dos jovens nestas atividades “não é muito frequente”.

Quanto ao Museu Portugal Romano e Sicó não dispomos de um programa educativo detalhado, uma vez que o mesmo ainda está em desenvolvimento, no entanto, é mencionado por Patrícia Ribeiro, diretora do museu, a realização de “oficinas de arqueologia, oficinas de mosaicos, oficinas de vestuário romana e oficinas de escrita” a completar as visitas guiadas e orientadas ao museu. Numa visita ao museu foi-nos também mencionada a intenção de adaptar todas as atividades e visitas guiadas às diferentes idades e grupos escolares, assim como uma monitorização organizada em pequenos grupos que permitisse uma maior interação com os jovens.

Relativamente à frequência da participação dos jovens nas atividades do museu, é mencionado que aderem “sempre”, no entanto é necessário considerar que, quando a entrevista foi realizada, o museu tinha sido inaugurado à pouco mais do mês. Apesar do museu contar já com diversos visitantes, especialmente em grupo escolar, muitas das atividades realizadas relacionam-se, essencialmente, a visitas orientadas ao próprio museu. Obstante a esse fator, e considerando que a visita guiada orientada é uma atividade educacional, a diretora do Museu mencionou que por ser um museu bastante interativo os jovens têm, frequentemente, uma participação ativa.

Museu Programa de Atividades

*Museu do
Côa*

- Oficinas Educativas:
 - Arqueologia Experimental (todos os públicos)
 - O Arqueólogo no Laboratório (10 -12 anos)
 - O Pequeno Arqueólogo (6 -12 anos)
- Atividades pedagógicas:
 - Visita com jogo (5 e 6 anos)
 - Jogo de dados (8 - 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro gigante (+6 anos e famílias)
- Visitas em contexto escolar:
 - Visita orientada ao Núcleo de Arte Rupestre de Penascosa (6-18 anos)
 - Visita temática ao Museu do Côa (6 – 18 anos)
- Apresentações:
 - A Arqueologia (+10 anos)
 - A Arte Rupestre (+10 anos)
 - A ocupação humana no Vale do Côa (+10 anos)
 - Proteção do Património (+10 anos)

Museu Programa de Atividades

*Museu
Regional de
Arqueologia
D. Diogo de
Sousa*

- Visitas Temáticas à exposição permanente. (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)

- Oficinas lúdico-pedagógicas:
 - Expressão Plástica (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)
 - Oficina experimental (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)
 - Oficina dedicada à arqueologia (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)

- Histórias e Contos (3 – 5 anos / 6 e 7 anos)

- Jogos lúdico-pedagógicos:
 - No exterior (6 – 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro (8 – 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro com visita temática (8 – 14 anos / 15 – 18 anos; Ensino Profissional e Cursos EFA)

Quanto ao Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa e Museu de Foz Côa não tivemos acesso a entrevista, no entanto, podemos fazer uma breve análise a partir do programa educativo. Em ambos os museus são frequentes as visitas temáticas orientadas, oficinas e jogos lúdicos. Relativamente a atividades dedicadas aos adolescentes destaca-se o jogo de tabuleiro com visita temática, no Museu Regional de Arqueologia D. Diogo de Sousa, e no Museu de Foz Côa, a oficina de arqueologia experimental para “todos os públicos”, e as visitas guiadas que abrangem o público dos 6 aos 18 anos.

Com base nos programas educativos analisados, os quais consideramos exemplares a nível nacional, será que se justificam as razões apresentadas para a fraca presença dos adolescentes nos museus de arqueologia?

Relativamente ao facto de serem atividades pouco interativos, não acreditamos que se verifique nos programas educativos analisados. As oficinas, ateliês e jogos são atividades bastante interativas e participativas e, no caso do PO.RO.S, o próprio museu é interativo. São atividades, bem monitorizadas, podem ser divertidas e, simultaneamente, bastante educativas para os jovens, uma vez que uma educação ativa e participativa é o melhor método de aproximação educacional para os adolescentes (ARNETT, 2006).

As visitas guiadas ou orientadas e visitas temáticas, por outro lado, não consideramos que sejam interativas a menos que envolvam uma participação ativa dos jovens e não o simples debitar de informação sobre o museu e a exposição, onde a única participação do jovem é “estar com atenção”. Se for uma visita temática, por exemplo, pensamos que o estabelecimento de paralelos do passado com o presente é essencial.

Também não consideramos que sejam atividades exclusivamente infantis, podem ser atividades bastante criativas e participativas. Porém, também acreditamos, que a sua monitorização e o grupo constituente de participantes podem atribuir à oficina, ateliês e jogos uma característica mais “infantil”. A adaptação ao tipo de público é essencial, uma atividade não deve ser concebida para um grupo de adolescentes entre os 15 e os 17 anos da mesma forma que é para um público entre os 13 e 14 anos. Muitas vezes opta-se por juntar numa atividade o 3º Ciclo do Ensino Básico com o Secundário, faixas etárias completamente distintas.

Isto, contudo, verifica-se nos programas educativos dos museus selecionados, onde as atividades concebidas para os jovens desde os 6 aos 14 anos (1º, 2º e 3º Ciclo do Ensino Básico) são as mesmas, mesmo que diversificadas, e as atividades para os jovens entre os 15 e os 17 (Secundário) são praticamente nulas ou integradas no mesmo programa.

Ou seja, não existem atividades desenvolvidas especificamente para este público. As visitas guiadas aos Tesouros da Arqueologia Portuguesa e Antiguidades Egípcias no MNA são a única atividade que abrange os jovens entre os 15 e os 17, as restantes incluem os jovens entre os 13 e os 14, mas incluem, também, crianças desde os 6 anos.

No MAC a visita-jogo da temática da Idade Média, a visita-jogo da Salvaguarda do Património e as atividades temáticas relacionadas com o 25 de Abril são as únicas que

abrangem o público em estudo, sendo a visita-jogo da Idade Média é a única específica para jovens entre os 16 e os 18 anos.

O Museu Regional D. Diogo de Sousa, não tem atividades dedicadas ao público com mais de 14 anos, excetuando um jogo de tabuleiro. No Museu do Côa verifica-se o mesmo, em que apenas uma atividade pedagógica abrange parte do nosso público, e as visitas guiadas, que são dedicadas a todos os contextos escolares.

Nos exemplos internacionais podemos ver algumas diferenças neste aspeto, em que, apesar da mesma estratificação do público por nível escolar e algumas atividades em comum entre diferentes níveis de ensino, é possível identificar a existência de atividades dedicadas exclusivamente aos jovens entre os 12 e os 14 (3º ciclo do Ensino Básico), e outras exclusivas aos jovens entre os 15 e 18 (Ensino Secundário). Ou seja, o programa estratifica-se de uma forma que consideramos mais eficiente quando comparada com o modelo nacional. Nos casos nacionais o ensino básico é considerado em conjunto, apesar das grandes diferenças etárias entre o 1º e o 3º ciclo

A concluir, acreditamos que a escassez de atividades dedicadas especificamente ao público adolescente, e a estratificação tão geral do que é considerado público juvenil, contribuem para a baixa participação dos adolescentes nos museus de arqueologia. Neste aspeto, o programa dos museus internacionais apresentados detém de um modelo melhorado, com uma segmentação do público juvenil mais estratificada, isto é, atividades para o público infantil, dos 6 aos 11 anos, para o público no início da adolescência, 12 aos 14 anos e a fase da adolescência, entre 15 e 18 anos.

<p><i>Museu Nacional de Arqueologia</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Visitas Orientadas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tesouros da Arqueologia Portuguesa (6 – 14 anos / 15 – 18 anos) - Antiguidades Egípcias (6 – 14 anos / 15 – 18 anos) • <u>Visitas Orientadas Temática:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Antiguidades Egípcias: A Mumificação (6 – 14 anos) Casas, Templos e Túmulos (6 – 14 anos) • <u>Ateliês com visita orientada:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Antiguidades Egípcias (6 – 14 anos) - Tesouros da Arqueologia Portuguesa (6 – 14 anos) • <u>Oficinas Lúdico-Pedagógicas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Pré-História (6 – 14 anos) - Povos Pré-Romanos (6 – 14 anos) • <u>Maleta pedagógica com temáticas representativas do acervo.</u> (Para professores).
<p><i>Museu Arqueológico do Carmo</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Atividades temáticas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Antigo Egipto (6 – 10 anos) - América do Sul (6 – 10 anos) - 25 de Abril (6 - 12 anos / 12 – 18 anos) - Arquitetura (6 – 12 anos) - Escultura (6 – 12 anos) - Curiosidades e colecionismo (6 – 12 anos) - Roma Antiga (7 – 10 anos) - Terramoto de 1775 (8-12 anos) - Idade Média (8-12 anos) • <u>Visitas jogo:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Mistérios no Carmo I (6 – 8 anos) - Atividade de descoberta (6 – 12 anos) - Atividades Mistério (7 – 10 anos / 10 – 12 anos) - Mistérios no Carmo II (8 – 12 anos) - Salvaguarda do Património (6-15 anos / 16-18 anos) - Idade Média (16-18 anos) • <u>Arqueologia:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Visita jogo sobre o trabalho do arqueólogo (6 – 10 anos) - Jogo de pistas centrado na coleção do museu (8-12 anos) - Atividade <i>hands-on</i> na temática da pré-história (8 – 15 anos) • <u>Visitas Temáticas à exposição permanente.</u> (3 – 5 anos / 6 – 14 anos) • <u>Oficinas lúdico-pedagógicas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Expressão Plástica (3 – 5 anos / 6 – 14 anos) - Oficina experimental (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)

*Museu
Regional de
Arqueologia
D. Diogo de
Sousa*

- Oficina dedicada à arqueologia (3 – 5 anos / 6 – 14 anos)
- Histórias e Contos (3 – 5 anos / 6 e 7 anos)
- Jogos lúdico-pedagógicos:
 - No exterior (6 – 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro (8 – 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro com visita temática (8 – 14 anos / 15 – 18 anos; Ensino Profissional e Cursos EFA)

*Museu do
Côa*

- Oficinas Educativas:
 - Arqueologia Experimental (todos os públicos)
 - O Arqueólogo no Laboratório (10 -12 anos)
 - O Pequeno Arqueólogo (6 -12 anos)
- Atividades pedagógicas:
 - Visita com jogo (5 e 6 anos)
 - Jogo de dados (8 - 14 anos)
 - Jogo de tabuleiro gigante (+6 anos e famílias)
- Visitas em contexto escolar:
 - Visita orientada ao Núcleo de Arte Rupestre de Penascosa (6-18 anos)
 - Visita temática ao Museu do Côa (6 – 18 anos)
- Apresentações:
 - A Arqueologia (+10 anos)
 - A Arte Rupestre (+10 anos)
 - A ocupação humana no Vale do Côa (+10 anos)
 - Proteção do Património (+10 anos)
- Outras atividades:
 - Percurso pedestre em Castelo Melhor.
 - Oficina de Música Primitiva
 - Animação Surpresa
 - Representação no Auditório do Museu

Tabela 3: Programa completo das atividades dos casos de estudo.

5. Propostas para a captação do público adolescente

Face ao que tem vindo a ser desenvolvido ao longo dos últimos capítulos, consideramos de grande importância uma educação patrimonial e comunicação educativa eficaz junto dos adolescentes, público alvo desta dissertação. É essencial o fortalecimento de sentimento de identidade e cidadania, assim como a sensibilização para a valorização e proteção do património arqueológico.

Os museus de arqueologia como instituições que visam a proteção, valorização e divulgação do património arqueológico, e os seus serviços educativos, que têm como principal objetivo uma comunicação educativa e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas dedicadas a todos os públicos, são agentes imprescindíveis na educação patrimonial juntos dos jovens. No entanto, face aos estudos desenvolvidos e mencionados anteriormente e com base nas próprias entrevistas realizadas, podemos concluir que os adolescentes são um público que os museus têm vindo a ter dificuldade em cativar. Ainda assim, acreditamos que existem procedimentos, aplicados pelos museus de arqueologia e seus serviços educativos, que podem obter sucesso na captação do público jovem.

Consideramos que uma ação fundamental é começar a dissolver a visão estereotipada dos museus como instituições aborrecidas, formais e pouco convidativas, e começar a divulgar a imagem de um museu mais informal e social, passível de entretenimento. Apostar num museu participativo que passa não só pela conceção da própria exposição e atividades pedagógicas, como também se estende a todos os funcionários do museu (SIMON 2010). Assim, propomos um contacto próximo entre funcionários, desde monitores a assistentes de sala, e jovens. A relação não se deve basear nas ocasionais repreensões, que por vezes são necessárias, mas também deve ser objetivo fazer com que o jovem se sinta bem-vindo, incentivar a dar a sua opinião sobre um determinado aspeto ou, até mesmo, a discutir a exposição com os amigos ou familiares.

Uma outra proposta é a divulgação mais extensiva do museu e das suas atividades, eventos e projetos, que pode ser realizada tanto a nível presencial como à distância, a partir de plataformas online ou digitais. A Festa da Arqueologia realizada pelo MAC, por exemplo, tem uma grande capacidade divulgativa junto do público, especialmente por ser gratuita e se realizar num ponto turístico da cidade.

A organização de eventos à noite, como as “Noites no Museu” que se têm vindo a desenvolver, e outros eventos temáticos podem ter também uma forte componente divulgativa, e dar ao museu uma imagem mais informal e convidativa. Ainda no âmbito de uma divulgação presencial, propomos a abordagem mais direta. É importante sair à rua e falar com os jovens sobre o que o museu tem para oferecer, questioná-los sobre o que eles gostariam de ver num museu de arqueologia, conhecer os seus interesses e interagir pessoalmente.

Para além desta divulgação presencial, consideramos que também é importante uma divulgação através de meios que fazem parte do dia-a-dia do adolescente, isto é, inserir o museu no mundo e realidade dos jovens. Aqui não propomos apenas a utilização das redes sociais como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, como método de divulgação, que também podem ser eficazes, mas a utilização de outras plataformas de comunicação digital como o *Youtube* ou *Twitch*, também bastante utilizadas. Estas plataformas podem ser empregues em diversas funções, desde a partilha em direto de um determinado evento a ser desenvolvido no museu, até à criação de pequenos episódios semanais ou mensais que abordam um determinado objeto, exposição ou temática específica relacionada com o museu.

Relativamente às estratégias de comunicação e mediação educativa, propomos a criação de atividades que sejam destinadas especificamente ao jovem, e que sigam um modelo mais próximo do apresentado nos casos internacionais, isto é, programas divididos em 1º e 2º Ciclo, 3º Ciclo e Ensino Secundário. Não consideramos viável a conceção de uma atividade que seja destinada a um público que vai desde os 6 aos 18 anos, mas sim atividades segmentadas, concebidas e dedicadas especificamente ao adolescente. Como referido no capítulo anterior, a adaptação da comunicação educativa ao público alvo é essencial e requer toda uma pesquisa e análise de diversos dados, desde a idade aos interesses e necessidades.

Um outro fator que consideramos importante aquando do desenvolvimento de estratégias educativas, é o reconhecimento do jovem como um membro ativo da sociedade. Assim, propomos um incentivo ao desenvolvimento de projetos nos museus criados pelos próprios jovens, como se sucedeu com o projeto Londinium 2012, em que os jovens criaram e desenvolveram o seu próprio projeto com base na coleção Romana do Museu de Londres.

Acreditamos que um projeto assim nos museus nacionais podia ser igualmente interessante e eficiente na captação deste público. Para a sua realização é, contudo, importante que haja algum tipo de compensação que motive os jovens. Como por exemplo a facultação de um passe combinado para transportes ou reembolso dos custos de deslocação, um certificado do próprio museu e, essencialmente, a oportunidade de partilharem os seus projetos com a comunidade através de uma exposição temporária ou um evento social.

Dentro deste âmbito também sugerimos a integração dos adolescentes na própria orgânica do museu, como a *Junction Youth Panel* do Museu de Londres, onde um grupo de jovens não só desenvolve projetos como também partilha as suas ideias e perspetivas, de forma a criarem em conjunto com os S.E. dos museus novas estratégias.

Relativamente aos programas educativos propomos a realização de atividades mais diversificadas, interativas e desafiantes. É importante conceber projetos em que os jovens possam manipular a sua própria experiência museal, com base nos seus interesses e temáticas.

Deixámos patente que os ateliês, oficinas e jogos são boas estratégias, porém consideramos que é necessário diversificar a oferta educativa. Para além destas atividades seria interessante incorporar debates temáticos em torno de questões recentes, mas com ligação ao passado, e que incentivem a participação do jovem, como concursos de arte, fotografia ou até de curta-metragem relacionados com a exposição do museu, dando posteriormente oportunidade de partilhar os resultados com a comunidade. Propomos também abordagens ligadas à cultura popular da arqueologia, atividades que permitam criar paralelos entre os filmes, séries televisivas ou videojogos e, simultaneamente, desmistificar a imagem que os jovens têm da arqueologia.

Relativamente aos recursos didáticos sugerimos também uma diversificação, não só a nível expositivo, mas também relativamente aos recursos utilizados nas atividades dirigidas a públicos específicos e, ainda, recursos didáticos à distância. A integração de réplicas manuseáveis na exposição, a utilização de tablets, máquinas fotográficas ou telemóveis como parte da atividade pedagógica, ou a criação de uma plataforma online, seja um jogo como o caso do *Ludi Saeculares*, um blog ou website como a Rede de Clubes de Arqueologia, são recursos que por vezes também captam a atenção dos jovens,

especialmente se puderem ser utilizados em contexto de exposição ou atividade pedagógica.

Dentro dos recursos didáticos acreditamos que os de carácter tecnológico e inovador têm especial impacto na captação do público jovem, como podemos verificar com o museu PO.RO.S, cujo carácter tecnológico lhe permite uma maior aproximação do que o MAC ou MNA.

Este interesse dos jovens deve-se não só ao facto de terem crescido num ambiente rodeado de tecnologia, mas também porque os próprios recursos são interativos e podem ser profundamente imersivos. Nos museus que tenham a oportunidade, consideramos relevante a interação destes recursos, que podem ir de simples maquetes e quadros interativos, a salas imersivas e de realidade aumentada. Dentro deste âmbito consideramos interessante a utilização de óculos VR (Realidade Virtual) em contexto museológico, uma inovação tecnológica que permite a criação e imersão total dentro de um contexto criado digitalmente.

Por fim, propomos a exploração mais intensiva da característica multidisciplinar da arqueologia, assim como a sua importância para a sociedade de hoje. Mostrar que a arqueologia ou a visita ao museu arqueológico não é apenas um complemento escolar, mas sim um local onde podem adquirir novos conhecimentos, de diversas áreas, de modo participativo e ao seu próprio ritmo. Criar uma ligação entre o jovem e a arqueologia, de modo a que ele sinta a necessidade de proteger e valorizar o património.

No desenvolvimento destas propostas não negligenciámos aspetos burocráticos, como a carência de funcionários dos serviços educativos de alguns museus, ou o baixo financiamento da maioria dos museus públicos. Contudo, acreditamos que, mesmo face às dificuldades descritas, algumas das sugestões podem ser postas em prática, essencialmente as propostas dirigidas à adaptação e realização de estratégias educativas dedicadas especificamente ao público adolescente.

Educar os jovens no âmbito patrimonial, comunicar e divulgar o património arqueológico, criar experiências passíveis de boas recordações, e persuadir os jovens a visitar museus de arqueologia por vontade própria, foram objetivos essenciais que procurámos ter sempre em mente aquando do desenvolvimento destas propostas.

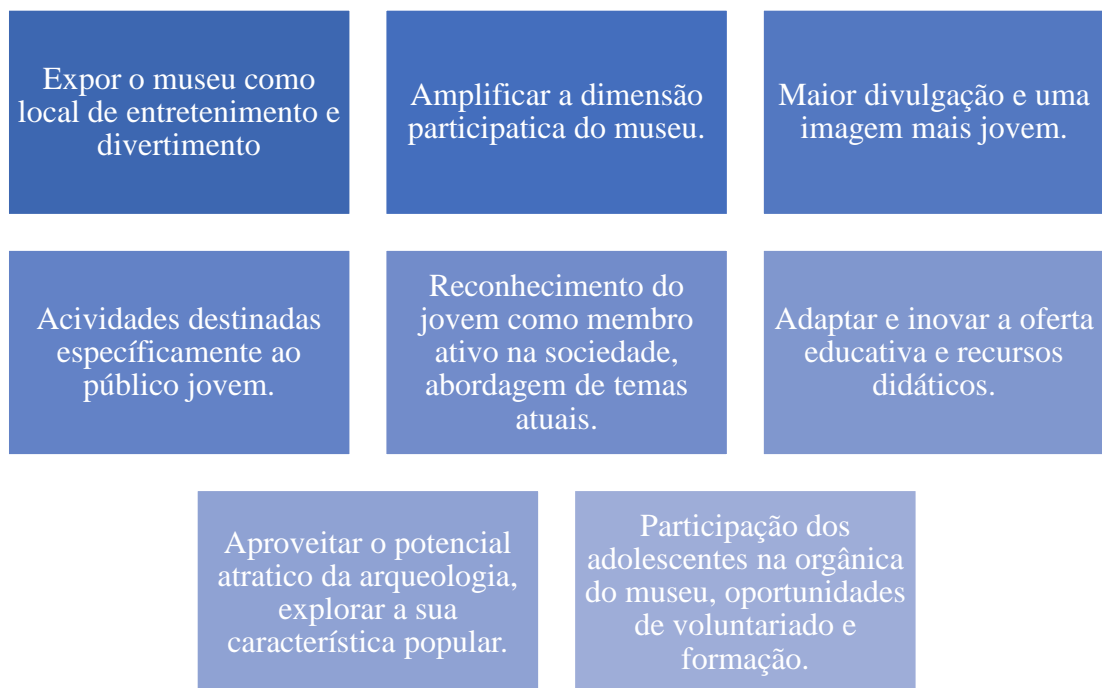


Fig. 10: Sistematização das propostas.

CONCLUSÃO

Ao longo das últimas décadas os museus de arqueologia têm demonstrado uma forte evolução não só a nível educativo e comunicativo, mas também como espaços de entretenimento cada vez mais diversificados e inclusivos. Ainda assim, são poucos os adolescentes que visitam estes museus por iniciativa própria, não apenas devido à existência de uma grande panóplia de locais de entretenimento que vão mais de acordo com os seus interesses, mas também devido ao facto de não encararem o museu e as suas exposições como um local para socializar. Por outro lado, os museus de arqueologia não consideram os adolescentes como um grupo de indivíduos com interesses e necessidades específicas, que não se enquadram no público infantil nem no público adulto.

Os museus de arqueologia detêm, contudo, as ferramentas necessárias para criar ofertas bastante atrativas que podem ser determinantes no aumento dos visitantes adolescentes. Estes espaços estão preparados para receber o público, sendo versáteis do ponto de vista temático, e formados por equipas de profissionais qualificados na adaptação da mensagem científica e na criação de projetos e atividades educativas. As realizações destas atividades não só são fundamentais na aprendizagem não-formal, como têm forte influência na imagem do museu. Com efeito, a aposta em projetos inovadores e divertidos têm impacto na imagem transmitida aos adolescentes, são ações que dão ao museu uma representação mais juvenil e menos formal, que o afasta de uma imagem meramente educativa, tornando-o, aos olhos do jovem, num espaço menos aborrecido e mais interativo.

A oferta educativa dos museus arqueológicos em Portugal, quando comparados com as instituições internacionais referidas, é menos diversificada. Os casos internacionais expostos apresentam um programa temático mais alargado e um maior número de projetos direcionados ao público em estudo. As atividades desenvolvidas por estas instituições não só procuram complementar todas as áreas de estudo do ensino oficial, desde história às ciências biológicas, tecnológicas e artísticas, como procuram abordar temas que vão de encontro aos interesses dos adolescentes. Nas instituições referidas verifica-se o desenvolvimento de debates temáticos, concursos e jogos competitivos que atualmente em Portugal, apenas se realizam pontualmente.

Contrariamente aos exemplos internacionais, Portugal foca-se essencialmente em completar o currículo escolar formal dos alunos da área das Línguas e Humanidades, sendo poucos os programas nacionais que criam uma interdisciplinaridade entre as diferentes áreas científicas do ensino escolar e que desenvolvem programas que não estão relacionados com a escola, mas sim com os interesses dos jovens.

Considerando o que foi exposto ao longo da dissertação acreditamos que a principal razão para os adolescentes não visitarem, por iniciativa própria, os museus de arqueologia, deve-se essencialmente à reduzida oferta educativa a si dirigida. Com efeito, consideramos que existem 3 possíveis soluções para a pouca procura por parte dos jovens. Variar nas formas de divulgação e difundir a imagem do museu como um local de entretenimento informal, reconhecer o público adolescente como um novo tipo de público e, fundamentalmente, diversificar a oferta educativa para os adolescentes entre os 13 e os 17 anos. Ou seja, produzir mais atividades que vão de encontro aos temas que interessam ao público adolescente e não apenas que procurem complementar o currículo escolar oficial, desenvolver atividades e projetos participativos regulares que vão além de ateliês, workshops ou visitas jogo, e criar concursos, debates, jogos competitivos e eventos ligados à cultura popular como videojogos e filmes. E por fim, à semelhança *da Junction Youth Panel* no Museu de Londres, integrar os jovens na orgânica do museu através de pequenas formações ou campanhas de voluntariado que tenham um retorno positivo para o adolescente.

A concluir, consideramos que é de grande importância existir uma preocupação com a educação e captação do público jovem no contexto dos museus arqueológicos. A adolescência, por ser uma fase de transição, é um período fundamental na formação do adulto e, com efeito, a altura ideal para fomentar o conceito e importância da valorização e proteção do património arqueológico. A captação deste público é também um importante fator para o museu, uma vez que não só implica o aumento das visitas, mas também pode causar impactos positivos no ciclo da instituição. Para esse fim é, contudo, necessário que se desenvolvam, em Portugal, mais estudos no âmbito da comunicação educativa em arqueologia e novos projetos pedagógicos nos museus que sejam direcionados ao público adolescente.

BIBLIOGRAFIA

- ALMEIDA, A; LOPES, M. (2003) - Modelos de comunicação aplicados aos estudos de públicos de museus. *In Revista de Ciências Humanas*, Vol. 9, Nº 2, pp. 137-145.
- ALMEIDA, A. (2005) - O contexto do visitante na experiência museal: semelhanças e diferenças entre museus de ciência e de arte. *In História, Ciências, Saúde*. Vol. 12, pp. 31-53.
- ALMANSA SÁNCHEZ, Jaime (2011) – Arqueologia para todos los publicos. Hacia de una definición de la arqueologia publica "a la española". *In Arqueweb: Revista sobre arqueologia en Internet*, Vol. 13, pp. 87-107.
- ANDERSON, D., HORLOCK, N., JACKSON, T. (2000) - *Testing the Water: Young people and galleries*. Liverpool University Press: Liverpool.
- ANTAS, Mário (2012) - A Arqueologia e a Educação: Rede de Clubes de Arqueologia nas Escolas. In: *O Arqueólogo Português*, Série V, Vol. 2, p. 445 - 464.
- ANTAS, Mário (2013) – *A Comunicação Educativa como factor de (re)valorização do Património Arqueológico: Boas Práticas em Museus de Arqueologia Portugueses*. Dissertação de doutoramento em Museologia apresentada à Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- APOLINÁRIO, Ana Isabel Vieira (2004) – *Serviços Educativos em Museus de Arqueologia. Que Características e que perspetivas?* Dissertação de mestrado em Cultura e Formação Autárquica apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.
- ARNETT, Jeffrey (2006) – G. Stanley Hall's Adolescence: Brilliance and Nonsense. *In History of Psychology*, Vol. 9, Nº 3, pp. 186-197.
- ATALAY, Sonya (2010) - "We don't talk about Catalhoyuk, we live it": sustainable archaeological practice through community-based participatory research. *In World Archaeology* Vol. 42, pp. 418 – 429.
- BAHN, Paul (1997) - *Arqueologia. Uma breve introdução*. Gradiva: Lisboa.
- BARBOSA, Sandra (2006) – *Serviços Educativos Online nos Museus: Análise das Atividades*. Dissertação de mestrado em Educação apresentada ao Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho.

- BARRIGA, Sara; SILVA, Susana (2007) - Serviços Educativos na Cultura. In *Colecção Públicos*, Nº. 2, Setepés: Porto.
- BAZARÉU, Delfina (2007) – A Oficina de Arqueologia Experimental do Parque Arqueológico do vale do Côa. In *Actas das sessões Forum Valorização e Promoção do Património Regional*, Vol. 4, pp. 76 – 79.
- BIRKETT, Dea (2012) – Kids in Museums. In MENDES, Luis (org.) – *Reprograme Comunicação, Branding e Cultura numa nova era de museus*, Vol. 1, pp. 118 – 122.
- BRUNO, Cristina (1999) – Musealização da Arqueologia: um estudo de modelos para o projeto de Paranapanema. In *Cadernos de Sociomuseologia*, Nº 17. ULHT: Lisboa.
- BRUNO, Cristina (2013) – Musealização da Arqueologia: Caminhos Percorrido. In *Revista de Arqueologia*, Vol. 26, Nº 2, pp. 4-15.
- CARDOSO, Cristina (2013) - *Jovens, Museus e Redes Sociais: Intervir em prol da relação através de um serviço educativo*. Dissertação de mestrado em Ciências da Educação apresentada à Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto.
- CHAGAS, Isabel (1993) - Aprendizagem não formal/formal das ciências: relações entre os museus de ciência e as escolas. In *Revista de Educação*, Nº.3, pp. 51-59.
- COLEMAN, J. (1973) - How do the young become Adults? In *Cities, Communities, and the Young*, Vol. 1, London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- COLOMER, Laia (2002) - Educational facilities in archaeological reconstructions: Is a image worth more than a thousand words. In: *Public Archaeology*, Vol. 2, pp. 85-94.
- COMBS, P. H, PROSSER, C., AHMED, M. (1973) – *New Paths to learning for rural children and youth*. New York: Internacional Council for Educational Development.
- CRACKNELL, Stephen, CORBISHLEY, Mike (1986) - *Presenting archaeology to young people*. Council for British Archaeology: Research Report Nº 64.
- DELICADO, A. (2013) - O papel educativo dos museus científicos: públicos, atividades e parcerias. In *Ensino Em Re-Vista*, Vol.20, Nº 1, pp. 43-56.
- DÍAZ-ANDREU, Margarita (2017) - Introduction to the themed section “digital heritage and the public”. In *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 23, pp. 404 – 407.

- DILENSCHNEIDER, Collen (2012) – 8 dicas para os museus conquistarem a Geração Y. MENDES, Luis (org.) – *Reprograme Comunicação, Branding e Cultura numa nova era de museus*, Vol. 1, pp. 153 – 161.
- EGEA VIVANCOS, Alejandro, ARIAS FERRER, Laura (2013) - IES arqueologia. La arqueologia como recurso para trabajar las competencias básicas en la educacion secundária. In: *Clio: History and History Teaching*, Nrº. 39.
- ELLICK, Carol J (2007) – Audience, Situation, Style: Strategies for Formal and Informal Archaeological Outreach Programs. In JAMESON JR, John; BAUGHER, Sherene (eds.) – *Past Meets Present archaeologist partnering with Museum Curators, Teachers, and Community Groups*. Springer: New York, pp. 249-264.
- FAUSTINI, Marcus (2012) – A relação entre museus e jovens. MENDES, Luis (org.) – *Reprograme Comunicação, Branding e Cultura numa nova era de museus*, Vol. 1, pp. 123 – 129.
- GAIMSTER, David (1994) – *Museum Archaeology in Europe*. Oxbow Book: Oxford.
- GIL, Fernando (2003) – *Museu de Ciência da Universidade de Lisboa: das origens ao pleno reconhecimento oficial*. MCUL: Lisboa.
- GOULD, PETER (2016) – On the case: Method in Public and Community Archaeology. In: *Public Archaeology*, Vol. 15, pp. 5 – 22.
- GRAÇA, Filipe (1999) - Museus e educação: A ação educativa e cultural dos museus com coleções de arqueologia. In: *O Arqueólogo Português*, Série IV, Vol. 17 pp. 155-156.
- GUTTORMSEN, Torgrim, HEDEREGGER, Lotte (2015) – Introduction: Interaccions of archaeology and the public. In: *Public Archaeology*, Vol. 47, pp. 189-193.
- HALL, Stanley (1904) – *Adolescence*. D. Appleton and Company: New York.
- HEIN, George E. (1998) - *Learning in the museum*. Routledge: New York.
- HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, Francisca (1998) – *El Museo como espacio de comunicación*. Trea SL: Gijón.
- HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, Francisca (2010) – *Los Museos Arqueológicos y su museografía*. Trea SL: Gijón.

- HOLTORF, Cornelius (2004) – Doing Archaeology in popular culture. In *The Interplay of the Past and Present*, Lund University, pp. 41-49
- HOLTORF, Cornelius (2014) - Heritage: Public Perceptions. In SMITH (eds.) - Encyclopedia of Global Archaeology. Springer: New York, pp. 3361-3366.
- HOOPER-GREENHILL, Eilean (1998) - *Los museos y sus visitantes*. Trea SL: Gijón.
- ICOMOS (2007) – Carta ICOMOS para Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural.
- JAMESON JR, John; BAUGHER, Sherene (2007) – *Past Meets Present archaeologist partnering with Museum Curators, Teachers, and Community Groups*. Springer: New York.
- KALASH, Fernanda (2015) – Memory as Archaeology: An Experience of Public Archaeology in the Atacama Desert. In *Public Archaeology*, Vol. 14, pp. 44 - 65.
- KELLY, Lynda, BARTLETT, Allison (2009) – *Young People and Museums*. Acedido a 11, Junho, 2017 em: <https://australianmuseum.net.au/young-people-and-museums>
- KORN, R. (2008) – *Audience Research: Young Adult Study*. Randi & Korn Associates: Boston.
- HORTA, Maria de (1999) – *Guia de Educação Patrimonial*. Iphan: Brasília.
- LÓPEZ AMBITE, Fernando (2000) – La arqueología en la educación secundaria. In *Innovación Educativa*, Nrº. 10, pp. 343 – 352.
- LOURENÇO, Andreia Vale (2014) – Reflexões sobre diversidade de representações de públicos e de estratégias interpretativas. In: *MIDAS: Revista Online*, Nrº 4, pp. 2 – 13.
- MATSUDA, AKIRA (2004) – The Concept of “the Public” and the Aims of Public Archaeology. In *Papers from the Institute of Archaeology*, Vol. 15, UCL: Institute of Archaeology, pp. 66-74.
- MATSUDA, Akira (2016) – A consideration of public archaeology theories. In: *Public Archaeology*, Vol. 15, pp. 15, pp. 40-49.

- MCCARTHY, C., MANSON, D. (2006) - The feeling of exclusion: young people's perceptions of art galleries. In *Museum Management and Curatorship*, Vol. 21, Nrº. 1, pp. 20-31.
- MCGIMSEY, Charles (1972) – *Public Archaeology*. Academic Press Inc: Cambridge.
- Museum of London (2012) - Junction - Introducing the Museum of London's youth panel. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2012/mar/13/museums-junction-engage-young-people>. Acedido a 11, Junho, 2017.
- NOIVO, Maria (2010) – *Percurso por Alfama Arqueológica*. Projetos de mestrado em Práticas Culturais para Municípios apresentado à Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- OLIVEIRA, Genoveva (2013) - O museu como um instrumento de reflexão social. In *MIDAS: Revista Online*, Nrº. 2, pp. 2 – 13.
- RAMALHO, Maria Magalhães (1993) – O arqueólogo, o público, o passado e os seus amantes. In: *Almadan*., IIº Série, Nrº2, pp. 56 – 57.
- RAPOSO, Luís (1993) – *Iniciação à museologia: museus de arqueologia*. Universidade Aberta: Lisboa.
- RAPOSO, Luís (1997) – Arqueologia em diálogo: o papel dos museus. In *Arkeos* Nrº 1, Tomar, pp. 73 – 90.
- RAPOSO, Luis (1999) – Arqueologia e Museus em Portugal dos finais do século XIX. In: *Almadan*, IIº Série, Nrº 8, pp. 169 – 176.
- RAPOSO, Luís (2009) – Arqueologia e Museus: experiências portuguesas recentes. In *Museologia.pt*, Nrº 3, Direcção Geral do Património, pp. 75 – 103.
- RIBEIRINHO, Inês (2015) - *Um lugar para se estar. Estratégias de comunicação que estimulem os jovens na vida dos museus*. Dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação apresentada à Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

- SANTOS, Joana Cristina (2014) - *Públicos dos museus: um estudo qualitativo sobre as visitas em família: o caso do Museu da Eletricidade*. Dissertação de mestrado em Gestão e Estudos da Cultura apresentada ao Instituto Universitário de Lisboa.
- SCHADLA-HALL, Tim (1999) – Editorial: Public Archaeology. In *European Journal of Archaeology*, Vol. 2, pp. 147 – 158.
- SHRAPNEL, Emma (2012) – *Engaging Young adults in the museums An Audience Research Study*. Acedido a 11, Junho, 2017 em: <https://australianmuseum.net.au/document/engaging-young-adults-in-museums>
- SIMON, Nina (2010) – *The Participatory Museum*. MUSEUM: California.
- SIMON, Nina (2012) – A participação começa comigo. In MENDES, Luis (org.) – *Reprograme Comunicação, Branding e Cultura numa nova era de museus*, Vol. 1, pp. 105 – 117.
- SUSMAN, Elizabeth J., DORN, Lorah D., SCHIEFELBEIN, Virginia L. (2003) – Puberty, Sexuality and Health. In LERNER, Richard; EASTERBROOKS, M.; MISTRY, Jayanthu (eds.) – *Handbook of Psychology*, Vol. 6 Developmental Psychology, John Wiley & Sons, Inc: New Jersey, pp. 295-324.
- TILDEN, Freeman (1957) – *Interpreting Our Heritage: Principles and Practices for Visitor Services in Parks, Museums and Historic Places*. University of North Carolina Press: Carolina do Norte.

ÍNDICE DE TABELAS E GRÁFICOS

- Tabela 1: Peso dos visitantes escolares dos museus, por tipo, em 2000 e 2010 (%) P. 30
- Tabela 2: Museus com ações dirigidas ao público escolar, por tipo, em 2000 e 2010 (%)
..... P. 31
- Tabela 3: Programa completo das atividades dos casos de estudo P.96
- Gráfico 1: Visitantes dos Museus, por tipologia, em 2014 P.64
- Gráfico 2: Visitantes, por tipologia de museus, em 2015 P. 64
- Gráfico 3: Frequência e contexto em que os jovens entre os 13 e os 17 anos visitam os
museus em estudo..... P. 86
- Gráfico 4: Capacidade dos museus em estudo em captar o público entre os 13 e os 17
anos.....P.87
- Gráfico 5: Capacidade da arqueologia na captação do público jovem entre os 13 e os 17
anos.....P.88

ANEXO 1

<i>Key Stage (KS)</i>	<i>Idade</i>	<i>Grau Escolar Nacional</i>
0	3 aos 5 anos	Pré-escolar
1	6 aos 7 anos	1º Ciclo do Ensino Básico
2	8 aos 11 anos	2º Ciclo do Ensino Básico
3	12 aos 14 anos	3º Ciclo do Ensino Básico
4	15 e 16 anos	Ensino Secundário (10º e 11º Ano)
5	17 e 18 anos	Ensino Secundário (12º Ano)

Adaptação do Sistema Educacional Estatual Britânico para o
Sistema Português.

ANEXO 2

Programa de atividades dos casos internacionais.

Museu Programa de Atividades

Museu Britânico

• 1º Ciclo e 2º Ciclo do Ensino Básico (6 aos 11 anos):

- Atividades temáticas com visita orientada e manuseamento de materiais.
- Plataforma digital, visita virtual.
- Oficinas temáticas de arqueologia.
- Apresentações/Sessões de diversas temáticas.
- Atividades temáticas de ciência e arte.
- Visita temática com jogos didáticos.

• 3º Ciclo do Ensino Básico (12 aos 14 anos):

- Workshop e sessão de debate sobre a sexualidade e identidade.
- Desafios de Matemática.
- Sessão temática e oficina didática sobre a evolução económica e financeira.
- Sessão temática e oficina didática de arte e galerias.
- Apresentações temáticas: - Inglaterra Medieval: Igreja, Estado e Sociedade.
 - O Iluminismo na Grã-Bretanha e na Europa.
 - O desenvolvimento do Império Britânico em África.

• Secundário (15 aos 18 anos):

- Sessão temática e debate sobre o contexto histórico dos objetos Gregos e Romanos.
- Workshop e sessão de debate sobre a sexualidade e identidade.
- Oficina criativa de fotografia e vídeo.
- Oficina de arte Japonesa.
- Sessão temática e oficina didática sobre a evolução económica e financeira.
- Sessões temáticas e oficinas didáticas de arte e galerias.
- Apresentações temáticas: - Sociedade Anglo-Saxónica.
 - Expansão Viking.
 - Inglaterra Medieval
 - Os Astecas e a conquista Espanhola.
 - Oeste Americano: Vida nas planícies.

*Termas
Romanas de
Bath*

- 1º Ciclo e 2º Ciclo do Ensino Básico (dos 6 aos 11 anos):
 - Ateliê temático Tempos Romanos (6 e 7 anos)
 - Ateliê temática Vida Romana (8 aos 11 anos)
 - Visita jogo com manuseamento de materiais (8 e 9 anos)
 - Histórias e Contos.
 - Oficina de Arqueologia Pré-Histórica.
- 3º Ciclo do Ensino Básico (12 aos 14 anos):
 - Visita temática com manuseamento de materiais.
 - Sessão de Latim e Civilização Clássica com visita guiada e manuseamento de materiais.
 - Atividades temáticas de ciência (Biologia, Química e Física)
- Secundário (15 aos 18 anos):
 - Sessão de Latim e Civilização Clássica com visita guiada e manuseamento de materiais.
 - Atividades temáticas de ciência (Biologia, Química e Física).
 - Materiais didáticos de Latim e Estudos Clássicos.
 - Sessão da estratégia de Marketing das Termas Romanas de Bath.
 - Trabalho voluntário (+ 16 anos).

*Museu da
Acrópole*

- Pré-Escolar (3 aos 5 anos):
 - Ateliê pedagógico de plantas e animais.
- 1º Ciclo e 2º Ciclo do Ensino Básico (6 aos 11):
 - Ateliê pedagógico de escultura grega.
 - Jogo de Adivinhas/Caça ao Tesouro.
 - Ateliê pedagógico de Arquitetura Grega.
 - Oficina de Arqueologia.
 - Visita-Jogo pela exposição permanente.
 - Ateliê pedagógico de arte grega.
 - Ateliê pedagógico de plantas e animais.
- 3º Ciclo do Ensino Básico (12 aos 14 anos):
 - Ateliê pedagógico de escultura grega.
 - Jogo de Adivinhas/Caça ao Tesouro.
 - Ateliê pedagógico de Arquitetura Grega.
 - Oficina de Arqueologia.
 - Visita-Jogo pela exposição permanente.
 - Oficina criativa de fotografia e vídeo.
 - Ateliê pedagógico de arte grega.
 - Ateliê pedagógico de plantas e animais.
 - Oficina de Museografia Arqueológica, com acesso às áreas reservadas e contacto com o staff responsável.
- Secundário (15 aos 18):

- Oficina de Arqueologia.
- Visita-Jogo pela exposição permanente.
- Oficina criativa de fotografia e vídeo.
- Ateliê pedagógico de arte grega.
- Ateliê pedagógico de plantas e animais.
- Oficina de Museografia Arqueológica, com acesso às áreas reservadas e contacto com o staff responsável.
- Jogo/Quizz competitivo.
- Visita temática e debate sobre as diferentes etapas da juventude período Grego e sociedade moderna.
- Jogo temático sobre a sociedade grega.

ANEXO 3

Entrevista Serviços Educativos aos Museus de Arqueologia

O objetivo da seguinte entrevista é fazer uma análise dos Serviços Educativos nos Museus de Arqueologia em Portugal, relativamente à captação do público jovem entre os 13 e os 17 anos.

***Obrigatório**

1 Breve Apresentação *

2. Quando e em que contexto surgiu o Serviço Educativo do Museu? *

3. Qual é a principal missão e público alvo do Serviço Educativo do Museu? *

4. Quantos técnicos trabalham no Serviço Educativo e quais as suas habilitações académicas? *

5. Qual a idade média dos técnicos que compõe o Serviço Educativo? Marcar tudo o que for aplicável.

- ☐ 15 - 24 anos
- ☐ 25 - 54 anos
- ☐ 55 - 64 anos
- ☐ + 64 anos

6. Como vê a importância estratégica do Serviço Educativo do museu no âmbito da divulgação da atividade arqueológica/colecção do museu? * Marcar apenas uma oval.

- ☐ Bastante significativa
- ☐ Significativa
- ☐ Pouco significativa
- ☐ Nada significativa

7. Que atividades realizam nesse sentido e para que faixas etárias são? *

8. Têm atividades específicas para os jovens entre os 13 e os 17 anos? * Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

9. Se sim, como interagem com este tipo de público? Que estratégias usam para o captar? *

10. Com que frequência os jovens dos 13 aos 17 visitam o museu e em que contexto? * Marcar apenas uma oval por linha.

	Bastante frequente	Frequente	Pouco frequente	Nada frequente
Visita em grupo escolar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visita em família	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visita entre pares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visita individual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Quais as atividades, temas ou materiais expositivos no seu museu considera que mais atraem os jovens entre os 13 e os 17 anos? *

12. Como avaliaria a capacidade do vosso museu em captar o público jovem entre os 13 e os 17 anos? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Fácil
- ☐ Muito Fácil
- ☐ Difícil
- ☐ Muito Difícil

13. E a capacidade da Arqueologia em geral? * Marcar apenas uma oval.

- ☐ Fácil
- ☐ Muito Fácil
- ☐ Difícil
- ☐ Muito Difícil

14. Que estratégias, dada a sua experiência, recomendaria aos serviços educativos e museus de arqueologia para captar este tipo de público? *

15. Quais as atividades, temas ou materiais expositivos no seu museu considera serem mais atractivos para os jovens entre os 13 e os 17 anos? *

16. Com que frequência os jovens aderem às atividades realizadas pelo museu? *

17. São registadas as entradas dos jovens no museu? Se sim, como são contabilizadas? *

18 Comentários e sugestões